軟體世界 雜誌

PC Game最新情報

26

1991年5月號

NT$60

大驚奇 本期贈送秘密頁

● 神劍封魔彩色攻略模擬試辦一次刊完

13-



最新攻略剖析！

● 烈火神兵提示篇 ● 火龍之戰
● 星式七號 ● 御封戰將提示篇
● 人生劇場速成篇 ● 撥雲見日

百 戰 天 龍

● 修改篇：銀河飛將 風神傳承

邁向寫GAME之路

● 自己寫個打磚塊(二)

彩色攻略

完結篇

幻想空間II

猴島小英雄

● 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ● 中華民國78年4月8日創刊 ● 每月8日出刊

亞洲電腦

NOTEBOOK 唯一完美的溝通



▼精密設計．外觀超薄輕巧

採一體成型設計，外型尺寸只有Ａ４大小，約５公分厚度，重量不超過2.6kg，所有零件皆採精密超薄規格。

▼全功能擴充及100%相容性

與IBM個人電腦完全相容，可任意選擇加裝週邊功能

▼不限時空．輕便實用

內置快速充電式電池，可使用長達３小時以上，任意於室內、室外、在飯店、機艙內、汽車或 CoffeeShop 內，不需要電源 插座即可使用。

▼中英文操作環境

可任意選擇各種中英文軟體，鍵盤上附有中文操作鍵易學易用。

亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世 界(02)351-0819
(02)361-3496
來 欣(02)396-5781
傑 偉(02)392-7367
詮 民(02)596-2935
先 登(02)563-5881
捷 宇(02)311-0902
元 學(02)305-6024
双 和(02)928-5739
三 康(02)957-9281
鑫 盈(02)965-2467
捷 宇(02)984-2470
台 泰(02)996-0695
普科比(02)769-5141
達 訊(03)326-1665
儒 智(03)338-5923
李 安(03)425-8000
(02)396-7803
台 灣(035)225-181
理 藝(035)716-753
殷 詮(037)622-068
俊 龍(037)728-720
勁 昇(038)372-035
英 特(03)856-9772
泰 統(02)247-4228
前 鋒(03)459-6276
超 單(03)339-1258

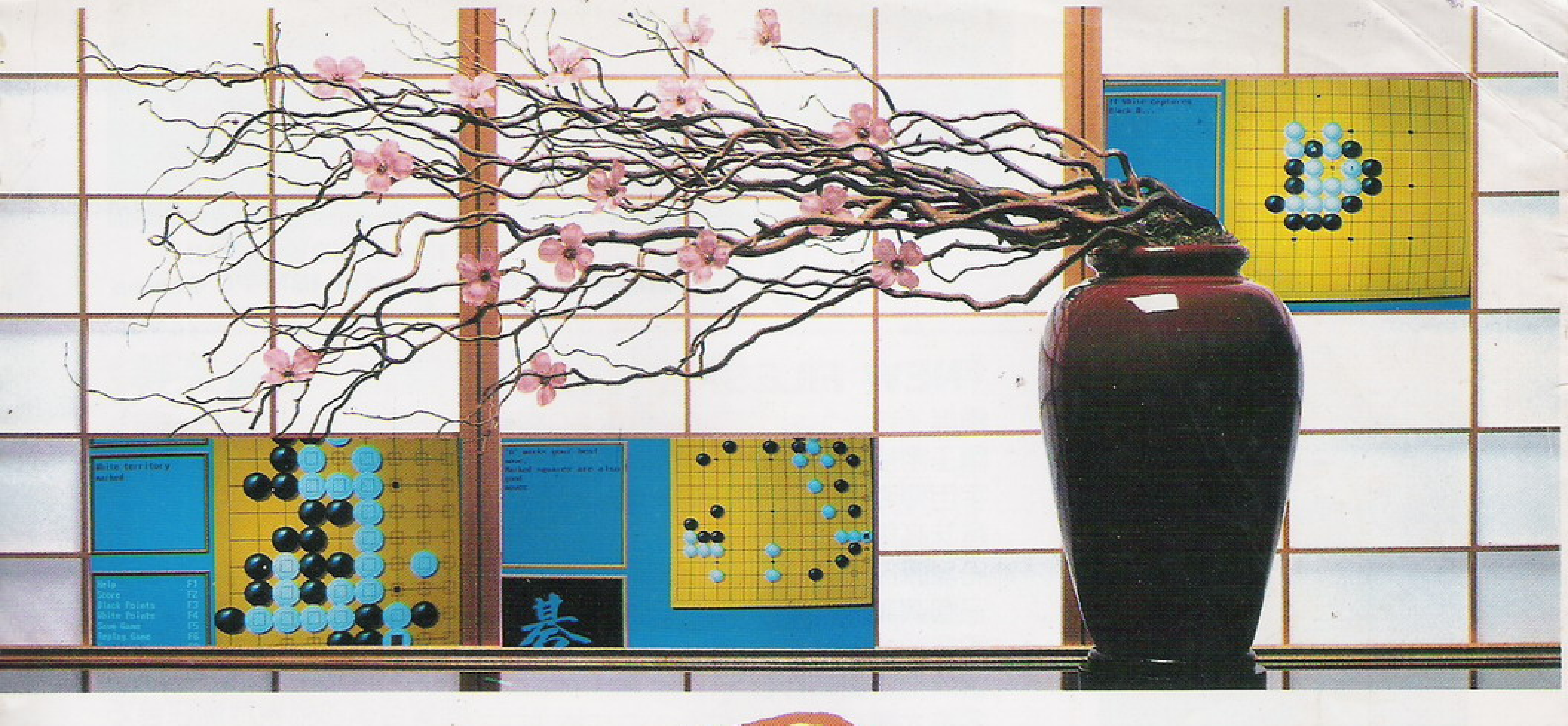
(台中區)
亞 歌(04)252-9526
亞 歌(04)254-8840
中 信(04)220-8628
亞 家(04)237-3600
明 冠(04)261-7790
神 大(04)226-4213
神 爾(04)226-5635
致 佳(04)338-3137
李 安(047)294-010
世 欣(04)279-3266
致 成(045)671-268
行 家(046)869-751
匯 群(046)238-329
千 訊(047)254-284
佳 信(047)251-555
日 成(049)336-959
中 盟(046)621-906
亞 東(046)321-730
開 源(04)327-5222
家 傑(048)343-969
智 超(04)339-3739

(嘉義區)
盟 統(05)222-2737
台 大(05)224-1686
良 威(05)370-2350
良 偉(05)383-5690
群 達(05)228-9627

(台南區)
早 陽(06)234-4382
傑 登(06)226-8862
先 爾(06)229-3844
亞 甜(06)635-7591
醫 仁(06)230-6434
宏 大(06)622-4816

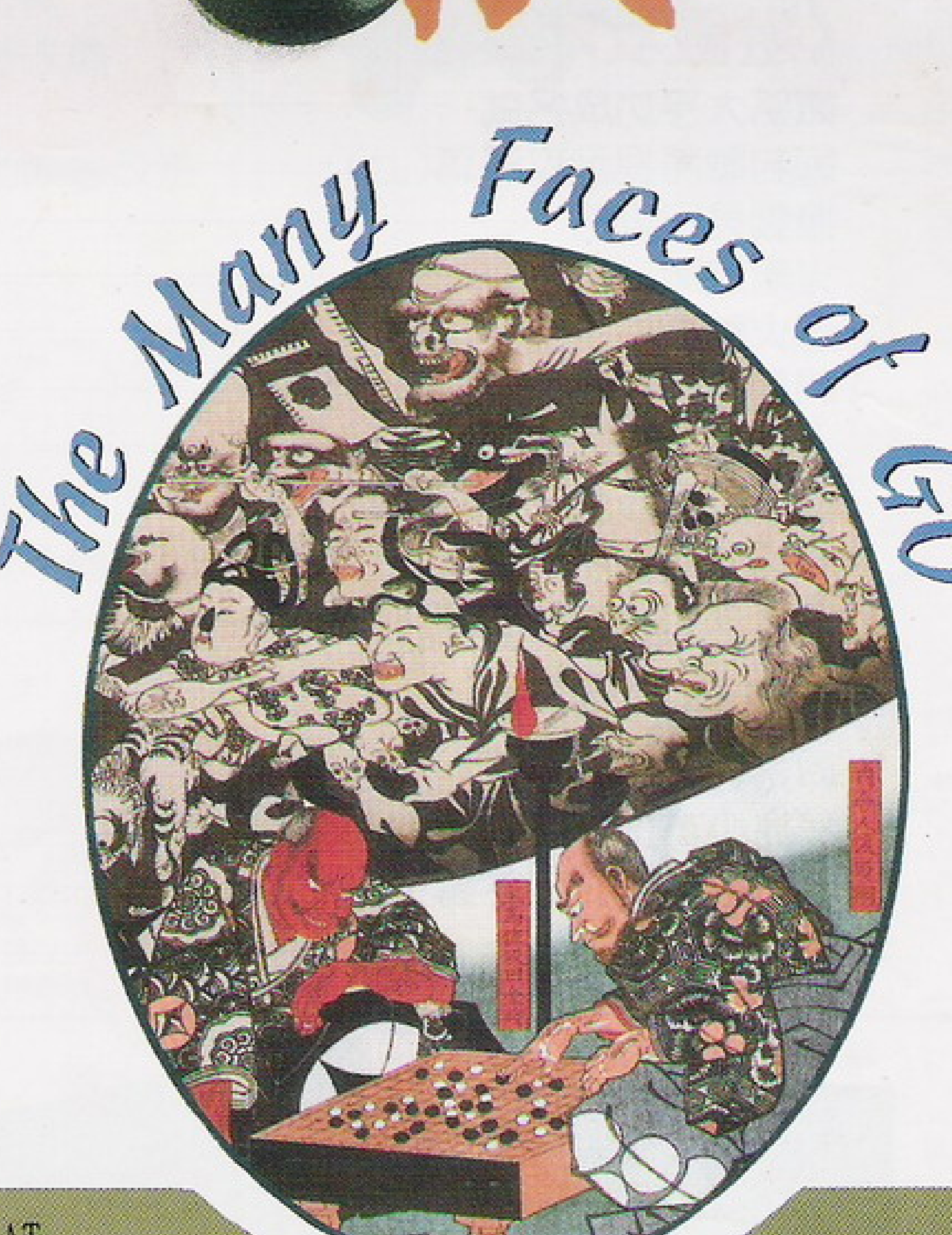
(高雄區)
信 光
(博愛)(07)321-7147
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上 正(07)742-1235
林 記(07)251-1963
信 星(07)385-1768
(三多店)(07)722-6064
欣 亞(07)351-5762
翔 鶴(07)711-5968
飛 鵬(07)222-2270
不二家(07)363-8703
偉 鼎(07)211-6170
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2638
東 茂(07)661-3326
耀 昇(07)551-1565
環 球(07)211-9313
宏 大(07)622-4816
富 程(07)771-3054
于 氏(07)551-7386
上 欣(07)812-2133
甲 吉(07)821-1599

(屏東區)
[illegible]
安 特 [illegible]
艾 [illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
安 [illegible]



圍棋

The Many Faces of GO



就算吳清源、林海峰兩大國手雄霸日本棋壇的事跡不能引起你對圍棋的興緻，金庸小說天龍八部裡頭虛竹因緣巧合解開「珍瓏」獲得蓋世武功的情節總可以讓你想一窺圍棋的奧妙吧？

圍棋變化雖然複雜，規則卻極爲簡單，只要有人指導，入門非常容易；如果又有棋力相當的棋友時常對弈，相互切磋，更能享受圍棋的樂趣。可惜對初學者而言，專人指導要花一筆錢，棋力差不多、對圍棋的熱度相當的棋友又不容易找，就算找到了，也很難再找到第三者幫忙記譜……有了這套圍棋軟體，這些都不成問題啦！

本軟體基本上是一套教學軟體，圍棋規則可選用中國計點制或日本計目制，棋盤大小有9路、11路、13路、15路、17路、19路等五種。黑、白子都可由電腦或人控制。電腦棋力最高有15級，可以因應各人需要調整，把玩家棋力從剛開始學的35級調教到15級。

在下棋當中不但可以儲存棋局，或載入舊棋局來下，也可隨時計算雙方地域大小。如果不知道這一局面要下那裡好，只要向電腦請求提示，就得到答案；也可以堅持己見下下去，直到徹底了解這樣下不好之後，再動用「悔棋」，拿回棋子，改下較好的著手。此外更有「定石指導」功能列出目前可選的定石讓你試用。

「打譜」功能不但讓你打專家棋譜，也讓你打自己的棋譜檢討得失，更可以啓用「弈棋」功能，從目前局面下起。

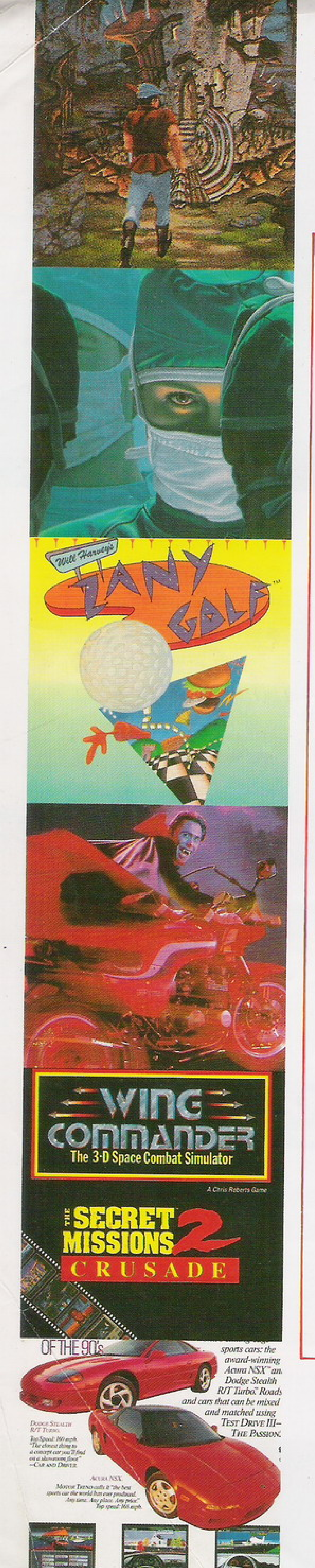
本軟體提供豐富的詰棋題庫，你可以隨便下，再看電腦有什麼厲害手段可以使出來，從而徹底了解，提升棋力。

最後提醒一句：單色畫面很清楚！

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/滑鼠
類　型：博奕
片　數：2片360K

售　價：150元

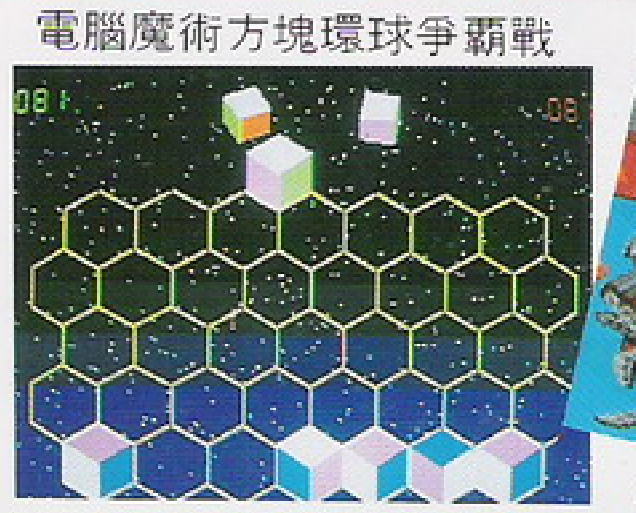
ISHI PRESS

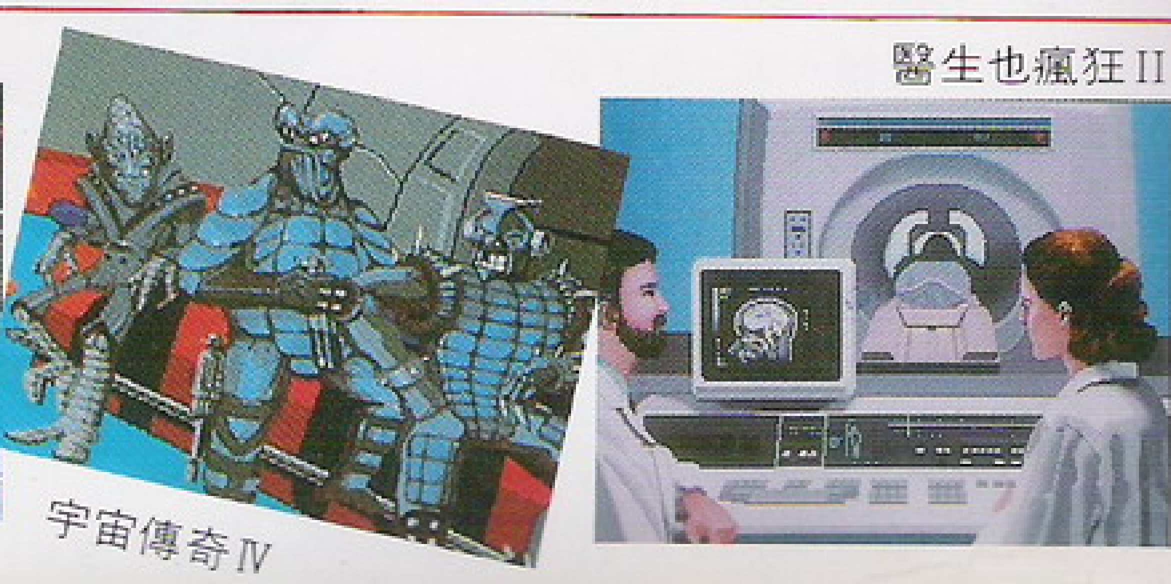


軟體世界

SOFT WORLD MONTHLY
Professional Magazine for IBM PC Games

電腦魔術方塊環球爭霸戰



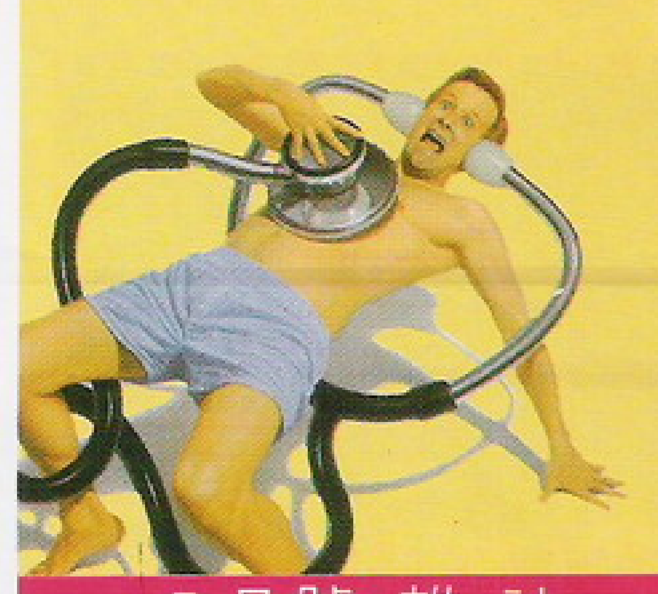


醫生也瘋狂Ⅱ

宇宙傳奇Ⅳ

1991 CONTENTS

三國演義



5月號雜誌

行政院新聞局出版事業登記證
局版臺誌字第8603號

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
副總編輯兼主編／吳海境
編　輯／陳　道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
諮詢服務／曾玉琴

編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、
謝政憲、葉秀娟、劉　璞

美術支援／
林殷熙、劉信良、陳金泰、
牛振凰、黃文鵬、孫榮隆、
李孟花

中打支援／姜慧珍

特約作家／
葉明璋、黃啓禎、李永治、
吳謙諒、劉伯岳、趙君豪、
陳宗甫、董純甫

駐美特派員／
亞佛列遜

發行所／
軟體世界雜誌社

社　址／
高雄市三民區民壯路63號

聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱

法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師

內文打字／
長興中文電腦雷射
排版公司

照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司

製　版／
聯伸彩色印刷製版公司

印刷所／
麗新彩色印刷公司
高雄市三民區安東街61號

製　本／
信義製本所

中華郵政南臺字第525號執照
登記爲雜誌交寄

KING'S QUEST V

國王密使5

失城記

故事提要

自從蘿塞拉公主取得神奇果實回來之後，卡拉漢國王的身體也逐漸康復起來，而戴凡提王國又再一次呈現安和樂利的景象。

然而卡拉漢國王卻不知道自己最親愛的家人將面臨最大的危險。在遙遠的某處，有個魔法高强的巫師正計劃要利用卡拉漢國王疏於防範時，將他的家人和戴凡提城一併擄走。

一天，當卡拉漢從溪邊散步回來，卻發現他的城堡和家人消失得無影無蹤時，差點要崩潰了！堅强的卡拉漢靠著貓頭鷹的幫助，決定出發找尋邪惡的巫師，救回他的家人…



▲邪惡的巫師將卡拉漢的家人和城堡一起劫走了。

卡拉漢幸得貓頭鷹的協▼助，準備尋找家人。

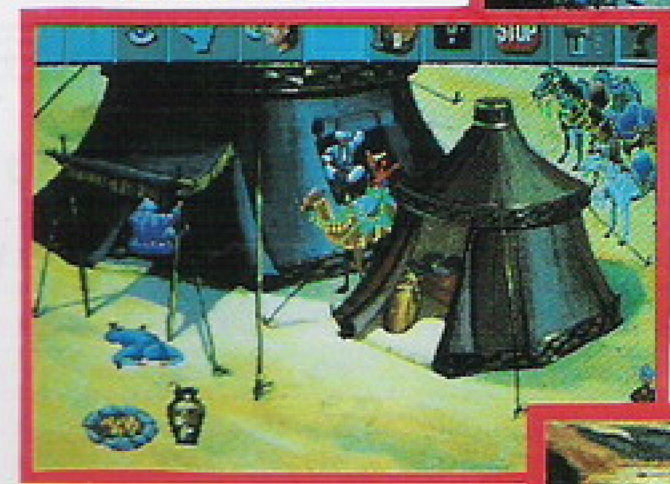
▲寧靜詳和的小城。

▲從美味派店裏傳來陣陣香味。

 機　種：IBM PC AT　記憶體：512K　顯　示：EGA/VGA　操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　類　型：冒險

界等著你來探險…

人性化的圖形操作指令，玩起來▼相當方便。



▲靠著小精靈的幫助，逃離黑森林。

▲小精靈送卡拉漢一双精緻的皮鞋。

國王密使V是Sierra公司1991年度巨獻，不管是在音效或畫面上都傲視群倫，獨樹一格。尤其在VGA 256色的模式下，其豐富的色彩、柔和的色調，再配上許多活靈活現的動畫效果和悅耳動聽的音樂，就像欣賞一部精彩的神話故事般，令人陶醉不已。

最值得一提的是，Sierra突破貫有的傳統，將需鍵入英文字句的系統改成智慧型的圖形指令，玩家只需要利用滑鼠或方向鍵移動游標選擇所需指令，就可做動作，相當容易操作。

※遊戲附贈一卷以MT-32錄製的音樂卡帶和彩色說明書，不買可惜喲！





▲壞巫婆的城堡



▲冰山探險之旅



▲準備好了嗎？要出航了

片　數：EGA版5片／VGA版9片　　售　價：EGA版420元／VGA版580元　　☆支援魔奇音效卡



前所未有的曲折劇情，充滿驚奇、
錯愕以及無數的笑料，不可錯過喔！

時光機不再只是小叮噹的專利，更非回到未來的票房保證，這次我們那位宇宙英雄羅傑威爾(ROGER WILCO)，將帶你一同進入穿梭時空的驚奇之旅。

ROGER WILCO
AND THE TIME RIPPERS

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME™

SHLUPUP

機　種：IBM PC AT	記憶體：640K	顯　示：VGA	操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：冒險	片　數：六片 1.2M	售　價：380元	☆支援魔奇音效卡



宇宙傳奇 IV 時空穿越者

你絕對想不到，這次我們那位宇宙超級大英雄羅傑威爾 (ROGER WILCO)在宇宙傳奇IV中又將遭遇到那些趣事。這可憐的小子一下子莫名奇妙的被機器戰警追殺，接著又被傳送到宇宙傳奇第十二代的氙星廢墟中去撿垃圾，再來又被那有點「銹兜」的時光機傳送到宇宙傳奇第十代的美人星，去償還不知道是多少年後的自己所留下來的風流債，更絕的是！竟然要堂堂宇宙遊俠扮女生！接下來呢！如果你還沒學會游泳，勸你趕快學，否則在無重力遊樂場中，那種狗爬式泳姿，可是「遜」死了。還有…。一大堆異想天開的美式幽默可不是一般人想得出來的喔！只要你笑神經夠發達，保証讓你笑得忘了我是誰。

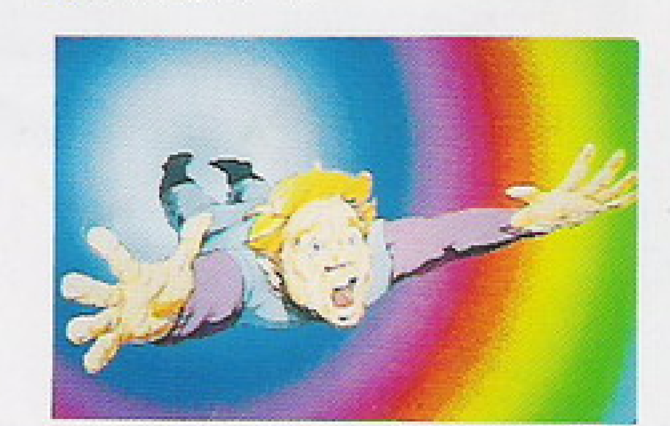
* * *

宇宙傳奇IV (SPACE QUEST IV)與國王密使V (KING'S QUEST V)一樣，都是採用最先進的繪圖技巧，充分的運用漸層色以及噴畫的技巧，將VGA256色的超强功能表現得淋漓盡致，以最佳、最眞實的畫面帶你進入多彩多姿的宇宙幻想空間。宇宙傳奇更突破技術上的瓶頸，以流暢的捲軸技巧，讓玩者充分享受平順的場景轉換。

本遊戲同樣也突破傳統，採用最合乎人性化的圖形指令操作方式。玩者無需强背複雜的動作指令，或是搜索枯腸的尋找特定動作或是物品的英文單字。只需利用簡單的幾個指令游標即可達成遊戲中的各種動作。這種方式最適合國內各階層的玩者，就算是不懂英文也可玩得盡興。

在遊戲中，程式設計師還多加了兩個頗爲好玩的小動作遊戲。讓你在絞盡腦汁後有機會好好調適一下情緒，以迎接新的挑戰。

最後再提醒一下諸位玩家，本遊戲只支援至少具有一部1.2M軟式磁碟機並且使用VGA 256色螢幕的電腦機種。想享受本遊戲但是沒有以上設備的朋友們，該趕快存錢爲你的電腦昇級了！



穿越時光隧道的感覺不錯吧！



個人用時光機，帥吧！

哦！我們的大英雄羅傑好像變成女英雄了！

氙星的主電腦基地。向左邊過去看看吧！

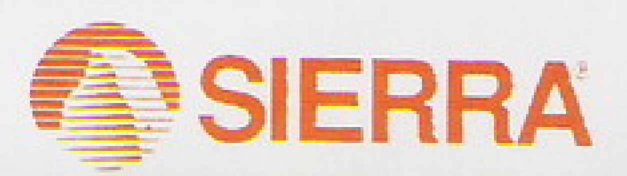


咦！這地方與親愛的我被電視吸走了的異次元空間頗相似的喔！

哇！美女！



相不相信，這大傢伙我只用一瓶氧氣筒就解決了！



誰說高爾夫是有錢人的玩意？

大衆化的趣味高爾夫 別有一番滋味哦！

別以爲高爾夫就一定得在綠意盎然的草地上，或一定得到高爾夫俱樂部裡才打得過癮。今天爲大家推薦的**趣味高爾夫**，就是一個經過精心設計、充滿趣味的遊戲，讓你花小錢就能享受高爾夫這個貴族運動。裡頭有九個意想天開，你連想都沒想過的場地，有風車、漢堡、彈珠檯、魔法草地等，各有各的特色和笑料。

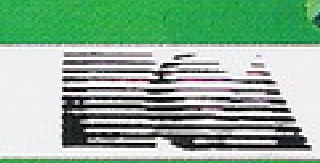
遊戲可供四人同時進行比賽，每一洞都有標準桿，若無法在標準桿內擊球入洞，遊戲便告結束。推捍方法類似撞球，不但要對好方向，力道的大小也非常重要。想一桿進洞嗎？這得靠些運氣和高桿的「撞球」技巧呢！

Will Harvey's ZANY GOLF™

趣味高爾夫

已經在球洞邊徘徊N次了，眞是丟臉…… 這桿再不進洞就太沒面子了。

保祐！保祐!!



ELECTRONIC ARTS

機 種：IBM PC XT/AT　顯 示：EGA/VGA　操 作：鍵盤／搖桿／滑鼠

記憶體：384K　片 數：二片　類 型：運動　售 價：150元

NIGHT HUNTER

哈！好一個圓月良辰，又是我吸血伯爵出門打牙祭的時候囉！







嗨！過夜生活的朋友們，我們好久不見了，[illegible]

[illegible]

特色：

☆人物操作容易，[illegible]

☆具儲存遊戲進度之功能。

☆有十多幕令人喘不過氣來的場景。



機　種	IBM PC AT
記憶體	640K
顯　示	單色/CGA/EGA/VGA
操　作	鍵盤/搖桿
類　型	動作
片　數	一片1.2M
售　價	150元

UBI SOFT

Entertainment Software


白髮漁樵江渚上 慣看秋月春風
一壺濁酒喜相逢 古今多少事
盡付笑談中
機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：單色/EGA
操　作：鍵盤
類　型：戰略
片　數：一片360K，三片1.2M
☆支援魔奇音效卡
SOFT WORLD

三國演義

三國演義是一部膾炙人口的古典小說，相信各位玩家都能如數家珍般地描述裡面的英雄事蹟；也或多或少有生不逢時之嘆，無法趕上一場歷史的盛會。今天，中文版的三國演義將一償你的宿願。

遊戲中共有六個時期供選擇，每個時期可選擇的君主人數不同，且可供玩家進行遊戲的人數也不一樣，視時期而定。例如在第一時期，天下大亂，各君主擁兵自重，故可選擇的君主較多，像董卓、曹操、孫堅、孔融等，多達14人；而最後一個時期只剩下曹操、孫權、劉備和孟獲四人。最值得一提的是在每一個時期中均可以自選一新君主，及屬地，並調整屬性，然後用選字或造字的方式輸入自己大名，實際參與這場盛會。

在戰鬥方面，有對戰、快戰、死戰、弓箭射擊和策略幾項。在對戰中主將可相互叫戰單挑，或雙方軍隊作近距離肉搏戰；快戰和死戰均是雙方軍隊以武力硬拼。若是資本雄厚，則可使用策略計謀設計敵軍一有火攻、水滄（水淹）、陷阱、誘敵、燒糧和圍攻等。用計成功與否端看其主將之謀略高低及地勢、氣候是否配合得當而定。

你喜愛三國志、水滸傳等戰略遊戲嗎？你是否曾因其英文顯示系統而退避三舍呢？那麼完全中文顯示及支援魔奇音效卡的三國演義將是你最佳的選擇。

特色：

☆十分眞實模擬軍事、經濟、外交手腕的經營。謀力高的軍師不論是驅虎吞狼、僞書使疑、遠交近攻或策反人民都能運用自如，達成使命。

☆三百多名豪傑，每個人均各有其特殊的才能與屬性，身爲君主的你可得知人善用喔！

☆君主均有寶刀、美女、兵書、駿馬等資源，善用這些資源不但可鞏固軍心，還可提升將領屬性。

☆中文字體可選楷書或隸書。

☆有五首魔奇音效卡樂曲可聆聽。

作戰畫面

近距離攻城畫面

只要運籌帷幄得當，相信指日便可統一中原



你想扮演那位歷史人物呢？

讓你的大腦永無止境的運轉

CREATOM　智商270　第一代

電腦魔術方塊　環球爭霸戰

以單純的立體方塊及色彩圖形，
有效、快速的提昇你的腦力及智商。



數年前轟動全世界的魔術方塊，又再捲土重來了，這次不僅在方塊的花樣上有著重大的改革，而且也在電腦上以全新的風貌，再度向你的智商極限挑戰。不過這次可眞的是來勢洶洶喔！

爲了再度造成另一波的天才競賽旋風，各種不同的智力挑戰遊戲即將有系統的逐次推出，而且相關的世界性比賽，也即將有計劃地在世界各地舉辦。同時各國際性的魔術方塊天才俱樂部也將快速地於各個地點組織起來。而本遊戲 CREATOM 一魔術方塊第一集，就是你踏進這股熱潮的基本踏腳石。

CREATOM 是由魔術方塊原始設計人，德國數學大師 MR. MEFFERT 所構思的各種智力挑戰及訓練軟體的第一集。本遊戲將以簡單的方塊旋轉排列組合，以及色彩圖樣的記憶運用，循序漸進地開發你的智力小宇宙，讓你的智商在短期內提升至天才的水準。

同時，只要你能在本遊戲中達到某種特定的智商程度後，都可來信申請象徵榮譽的精美的 IQ270天才俱樂部會員卡（依智力程度分爲銀卡、金卡或鑽石卡會員）。以此卡你將有機會參加即將舉辦的各種國際性比賽，或是天才俱樂部會員的聚會。

另外還有一項先馳得點獎，若是在今年七月三十一日以前達到各種卡片的申請標準，並且申請順序是在銀卡前一百名，金卡前十名，以及鑽石卡前二名者，分別還可獲得精美桌用時鐘、兩千元獎金 、或是 IBM 蜂鳥 5530ZC2 電腦一台（價值新台幣三萬九千元）。獎品豐富，不玩可惜喔！（以上獎金及獎品由MR. MEFFERT 及震旦行提供）

開發大腦，提升潛能， CREATOM 你的最佳選擇

智商270 第一代
電腦魔術方塊 環球爭霸戰
比 賽 預 告

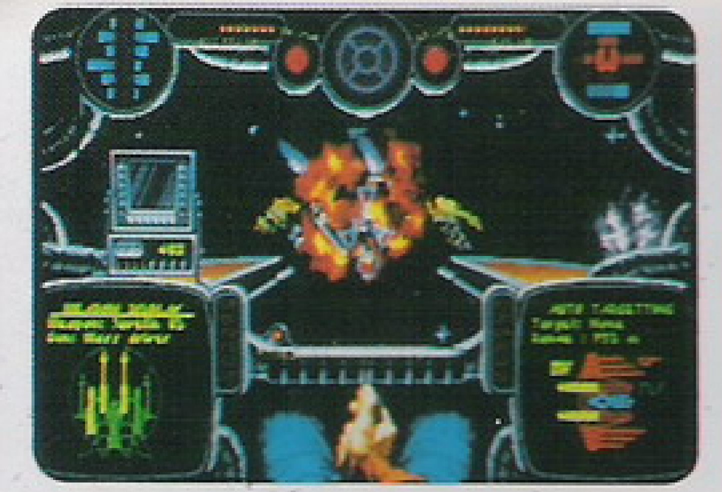
1. 高手過招賽：

比賽辦法：屆時公佈，原則以智商LEVEL及分數最高者為優勝者。
比賽時間：八十年九月十五日
比賽地點：由軟體世界指定
比賽獎金：第一名：獎金十萬台幣
第二名：獎金三萬台幣
第三名：獎金一萬台幣

2. 先馳得點獎：

有效期間：五月一日至十月三十一日
銀卡前一百名：各可獲精美桌用時鐘一個
金卡前十名：各可獲獎金兩千元
鑽石卡前二名：各可獲IBM蜂鳥5530ZC2電腦一台
（價值NT＄39800）

以上獎金及獎品由MR.MEFFERT及震旦行提供。









WING COMMANDER

THE SECRET MISSIONS 2

CRUSADE

銀河飛將資料片—

秘密任務II

全新的任務　　全新的挑戰

更多新式戰機全部出籠　更多優秀戰將逐一加入戰場

這次你將面臨最精英的敵將　　最新型的敵艦

甚至你將有機會

駕駛敵軍最佳的戰鬥機種

只要你是銀河飛將的一員

銀河飛將秘密任務2

ORIGIN™

紅綠管制燈號

失效了？？

ROAD &CAR™

TEST DRIVE III: THE PASSION

ACURA NSX · DODGE STEALTH

ADD-ON DISK #1

名車大賽(3)

資料片

玩過名車大賽III的朋友，是否覺得不過癮、不夠刺激？在資料片中，收集了 '91 年最流行的新款跑車—Acura NSX 和Dodge Stealth R/A Turbo ，及觸角到尼加拉瀑布的賽車路線，不但車子帥呆了，沿途風景更是秀麗。

僅花八十元就能帶回兩輛名跑車和一條風景路線，夠本吧！？還猶豫什麼？快行動吧！

※需配合名車大賽III一起使用。









ACCOLADE

The best in entertainment software.™



幽靈騎士

沒有永恆的和平!?

正當克萊恩英豪們
歡慶勝利之時
幽靈騎士却正暗中擴大勢力
準備與群豪們對抗……



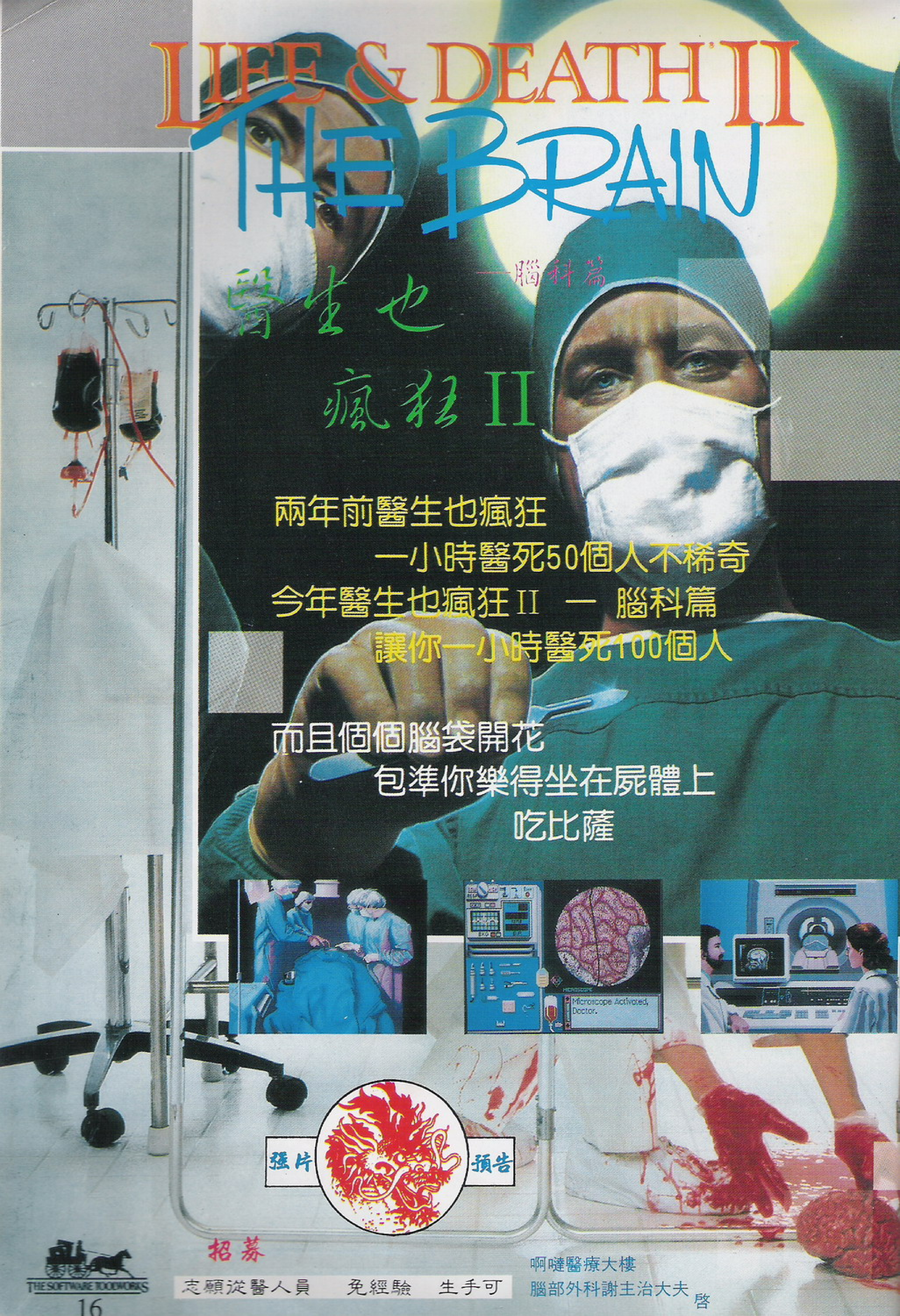











LIFE & DEATH II
THE BRAIN
醫生也瘋狂II
—腦科篇
兩年前醫生也瘋狂
一小時醫死50個人不稀奇
今年醫生也瘋狂II — 腦科篇
讓你一小時醫死100個人
而且個個腦袋開花
包準你樂得坐在屍體上
吃比薩
Microscope Activated, Doctor.
強片
預告
THE SOFTWARE TOOLWORKS
招募
志願從醫人員 免經驗 生手可
啊噠醫療大樓
腦部外科謝主治大夫 啓



排行榜

又到每季票選揭曉的時刻，讓我們來看一看有那些變化：

銀河飛將有了**祕密任務**資料片的支援之後，再創佳績，由第七名晉升到第三名；而**猴島小英雄**在彩色攻略推出之後，也從第十名爬升到第七名。

楚漢之爭、**麻雀學園**和**決戰俄羅斯**由於剛出片，在上季排行榜表現不佳，當時便提出等待本季見眞章之語，如今這三個遊戲果然大放光芒，分佔第三、四、十一名。

決戰中國象棋和**創世紀VI**雖然仍位居冠亞軍，但票數已不如上季那樣多，面對來勢洶洶的**銀河飛將**、**楚漢之爭**和**麻雀學園**，下季能否保住名次，相信是大家感興趣的。而**神劍封魔**雖然只拿到第19名，但稍後收到的選票，不少已把**神劍封魔**列爲第一名，不知在下季是否會有更好表現。

本季排行榜有三項特點：

（一）動作類遊戲只有兩個（**波斯王子**和**魔術彩球**），而**美女撲克·歐洲版**長期留在銷售排行榜上，在票選排行榜上卻一直表現欠佳，至於勇奪25期銷售排行榜第4名的**空戰奇兵**也在30名外，是否表示這些遊戲回味起來就淡了很多？還是它們的支持者大都懶得參加票選？

（二）受到波斯灣戰爭的影響，不少玩家大玩模擬類遊戲，使得本季排行榜擠進不少這一類遊戲。

（三）珍藏版和貴族版的比例更形懸殊，在前30名中貴族版只佔了六名，幾乎是珍藏版的天下，看來讀者越來越認同「好遊戲難免片數多」這個趨勢了。

有不少讀者反應爲什麼不讓出片較早的遊戲參加票選，我們的理由是這些遊戲在發燒友心中早有一定的地位，正如某位發燒友將**三國志**評爲「永遠的第一」，無需以票選來評定其地位。但是在軟體世界推出**三國演義（中文版三國志）**之後，情勢有了變化，所以下季的票選將不再限定新遊戲，歡迎所有的發燒友一起來，看看究竟誰才是「永遠的第一」！

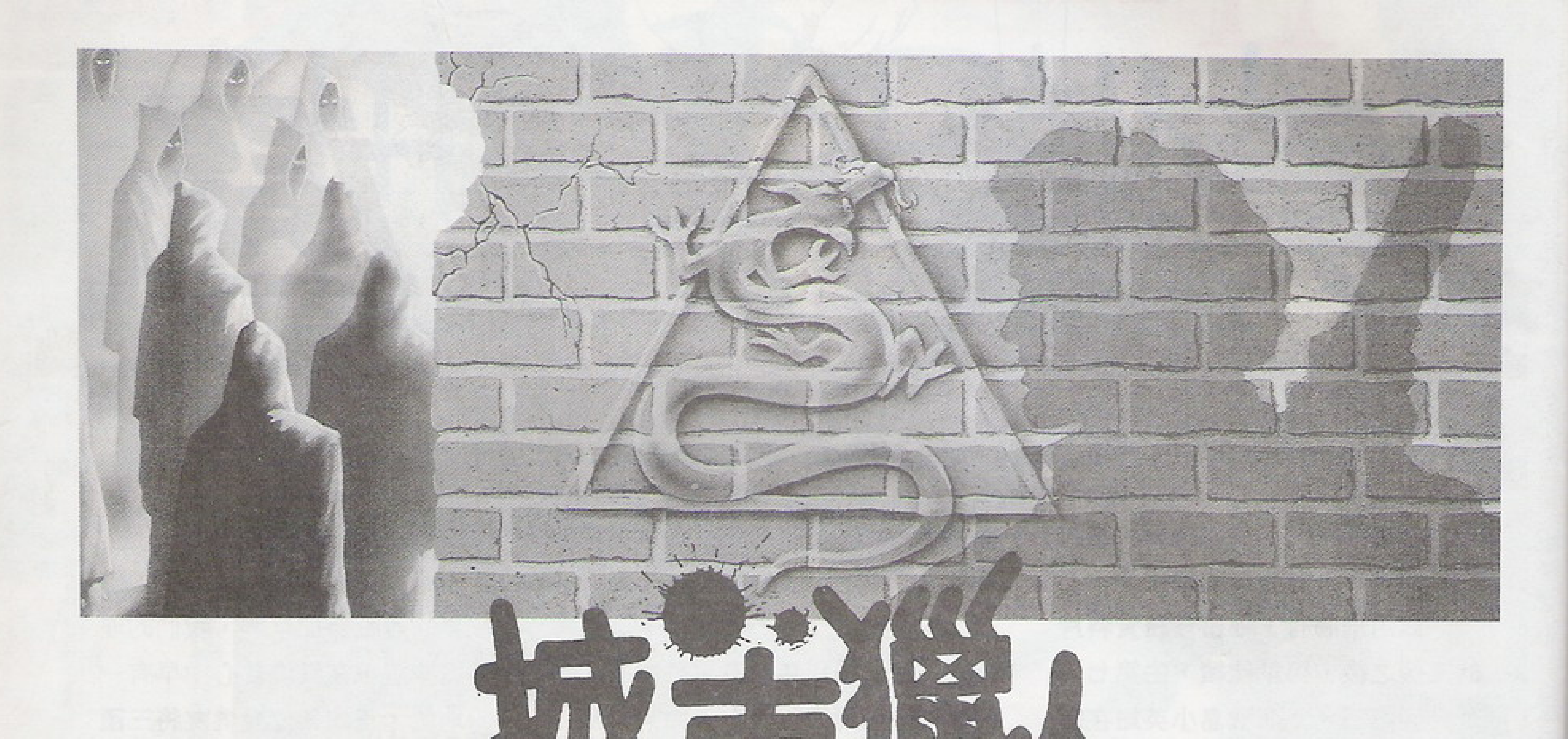
*　*　*

※票選範圍：貴族版150號，珍藏版20號以後。

※加權計分方法：每張選票的第一名得10分，第十名得1分。

※資料來源：軟體世界雜誌第24期（三月號）新遊戲票選。

本季名次	遊戲名稱	積分	類別
1	決戰中國象棋	3198	智育
2	創世紀VI	2692	角色扮演
3	銀河飛將	2673	動作模擬
4	楚漢之爭	2666	戰略
5	麻雀學園	2538	博弈
6	水滸傳	2460	戰略
7	猴島小英雄	1999	冒險
8	死亡潛航II	1524	模擬
9	四川省	1519	智育
10	洪荒帝國	1435	角色扮演
11	決戰俄羅斯	1370	智育
12	波斯王子	1319	動作
13	御封戰將	1283	角色扮演
14	魔術彩球	1167	動作
15	人生劇場	1097	智育
16	模擬城市	1066	模擬
17	拯救地球	1015	角色扮演
18	核戰狂人夢	999	戰略
19	神劍封魔	940	動作角色
20	銀色匕首之謎	876	角色扮演
21	F-15鷹式戰鬥機	849	模擬
22	凱撒大帝	786	戰略
23	上帝也抓狂	780	模擬
24	撥雲見日	754	冒險
25	U式海狼潛艇	739	模擬
26	新陸軍棋	688	智育
27	百戰鐵翼	680	模擬
28	飛越杜鵑窩	637	冒險
29	名車大賽III	534	模擬
30	裝甲雄獅	529	模擬



城市獵人

/外星寶寶

近些時日所出的冒險遊戲比起以往細膩精緻了許多，讓冒險遊戲的玩家享受了更多樂趣，它們不但放棄了過往令人爲之煩惱的「以鍵入英文訊息進行遊戲」方式，而且有更新的嘗試一將遊戲眞實化，由劇情的發展、人物的特性到場景的表現與安排，無不令人感到値回了買遊戲的代價。而城市獵人此部冒險遊戲即是在這股日益求新的潮流下由 Dynamix 公司所出版的。

由於其時代背景爲揣測西元2053年之未來世界，一個犯罪率暴增、毒品猖狂的腐敗年代，所以整個遊戲場景的表現也配合其需要營造的氣氛，以較灰暗的色澤呈現，讓你更身歷其境。特別値得一提的是，畫面表現手法不同於一般冒險遊戲所用的卡通神話方式；而是以水彩及粉彩繪圖而成，因此更具眞實性，與所訴求的背景時代相契合，可讓人看出此遊戲在畫面上的用心程度。至於冒險遊戲的熱衷者是否喜歡此種繪圖方式給人的感覺，那得看個人喜好了！

說到遊戲本身，全遊戲以偵探的手法完成，而你所扮演的角色城市獵人（也就是遊戲主角 Blade Hunter）雖爲市長所雇用，卻是位私家偵探，因此在尋找任何線索與人談話中，最好不要提到自己身份或問及對方敏感問題（此時得看你的機智度了）。若你自知聰明不夠，建議你不妨先熟讀一下手冊的簡易偵探入門。

此遊戲的人物特性參入了現實生活中眞實的個人特質，因此你的應對方式將深深影響往後的劇情發展，也就是說劇情的發展有多種不同的處理。當然，這只是個遊戲，若擔心說錯話，可先儲存目前進度，隨時都可再來，別太自責！記住，冒險遊戲中，智慧是經驗與錯誤的累積。

記得剛開始遊戲時，太注意可能是線索的物品，只顧查看電話、電視中接收到的資訊，以及拿取有用的物品（如 ID CARD、照片、巧克力等），便匆匆出門了，沒想到卻被警察拘捕了，原因是我沒穿衣服外出，當時眞的好糗喔！

你除了須具備偵探的慧眼與機智外，如何應對也是本遊戲强調的重點。當你的女朋友因你的爽約生氣時，不妨買朵玫瑰花送她。女孩子就是女孩子嘛！不過，有的人就是該給點凶色看，省得糾纏不清。

說到裝竊器和解密碼，我還不知死了多少次。偷裝竊聽器不僅是冒著被高壓電死的危險，竟然還有被野鼠狼咬至死的悲慘結局，天啊！西元2053年到底是什麼年代啊！還好，玩的時候有師兄、師姊援助，不然，我這個城市獵人就要成仁於下水道了。

好戲在後頭，劇情越來越加精彩有勁，竟然出現動作場景！好耶，正好讓緊繃的神經鬆懈一番，並展現我過人的機智反應。邪惡的象徵一魔龍，看你能活到幾時！正義的一方永遠戰勝邪惡嗎？別懷疑自己的實力，來探一探未來的世界！

對了！忘了提醒你，夜深了，休息是爲了走更長的路，回家睡一下最舒服不過；不然，一切後果自行負責。

魔王世界的三國志



/無名氏

如果你厭倦三國志裏帶兵遣將的繁瑣，那麼請試試這個新片一蓋世龍王。蓋世龍王整個遊戲架構有點類似三國志，因此，稱它爲戰略型角色扮演遊戲並不爲過。

嚴格說起來，整個遊戲的重心倒不是龍王，而在於魔王身上，因爲沒有了魔龍，龍王插翅也難飛，更遑論去尋找遊戲目的一三塊失散的Tailsman魔法碎片。

蓋世龍王的故事很老套，不必多言，遊戲目的前面已提及，在三國志中可一次八個人上陣爭奪神州大陸，而蓋世龍王一次可上三個人，分別扮演巴金（煉金師），歐莉德（女魔），阿馬純（綠獸）。不過，我倒是願意與電腦來個一對二。這個遊戲很殺時間，三個人一起玩，不知玩到何年何月。

孵育魔龍與練習魔法是致勝關鍵，魔龍要從龍蛋慢慢孵起，雖然孵蛋室裏有四個孵蛋箱，一次可孵四個蛋，但是孵蛋得花上大把的銀子，剛開始的財力可無法養得起四個龍蛋。當龍蛋孵出魔龍時，正是充當龍媽媽的你最大安慰，除了原先擁有的一條龍之外，增加一隻魔龍，象徵你也邁向成功之路一步。

魔法比魔龍更重要，一隻弱不禁風的魔龍往往派遣沒多久就折翼，客死他鄉。孵蛋的過程中若是施點魔法增加其參數，孵出的魔龍必是驍勇善戰，這正所謂「卵」教也。

雖然手冊附有詳盡的魔法書，從理論至實務都闡述得很清楚，但是其魔法配製過程繁複，單獨一間魔法室就有十幾種藥品、六種工具（包括研磨、切割、原味、混合、冷凝及加熱），倒像國中時代的化學實驗，連冷凝管及本生燈都派上用場。配製一項法術，除了催化劑、反應劑外，還需要抑制副作用的藥劑，其數量、方法均由手冊上法力效應表的圓形散佈圖來代表。看這堆圓形圖有如考驗我們的智商，最好的應對之道是參考手冊上的範例，做筆記，將配製法術的方法另外做個總表。學好法術之後，可施之於許多目標，包括自己，當然勝券在握。



蓋世龍王的地圖幅員不大(20x15)，村落也不算多，應該很好攻略才對，但由於每玩一回合需要一些時間（遊戲並不限定一回合只能下一種命令），易讓玩者生厭。還好具使用圖像(icon)介面，不管是選擇人物，進行遊戲或逕下命令均以滑鼠操縱自如，無需鍵入任何英文（除了在儲存遊戲進度之時），這倒是使一些不懂英文的玩家能馬上進入狀況，因此初學者將蓋世龍王當做入門遊戲倒是非常適合。

蓋世龍王另一令人稱道之處是其瑰麗 256 色 VGA 畫面，這對只擁有單色螢幕的玩家卻是一大遺憾，玩雖然能玩，但只能面對單色畫面空嘆息。其畫面處理算是在號稱支援 256 色 VGA 畫面遊戲中稱得上有專業水準，看得出電腦繪圖師用心之處。這正好彌補蓋世龍王玩久生厭的缺點。

最後值得一提的是其支援魔奇音效卡的配樂盪氣迴腸，令人耳目一新，多首配樂配合遊戲進行，感動之餘，對 Spotlight 軟體公司多樣化程式設計水準，不覺欣賞。

國外報導



猴島小英雄
創作訪談

軟體世界雜誌第 15 期曾刊載了聖戰奇兵設計者——隆．吉爾伯特（Ron Gilbert）的自白。本期記者特就其新近巨擘——猴島小英雄（The Secret of Monkey Island），訪問他一些設計理念和感想，以下是訪談內容：

記者：「是什麼原因，使你想要創作有關海盜故事的遊戲？」

隆：「我想籌製這類遊戲已有好長一段時間了。你也知道，在狄斯奈樂園中，我最偏愛的旅程之一，便是加勒比海海盜這段路線。你只要搭乘小船，它就會帶你經歷這趟海盜冒險之旅。結尾的高潮戲，則是兩艘巨大海盜船的大砲對轟。雖然乘坐小船 可以瀏覽冒險全貌，但我總希望能夠下船去遊蕩一番，以了解人物及周遭事物。」

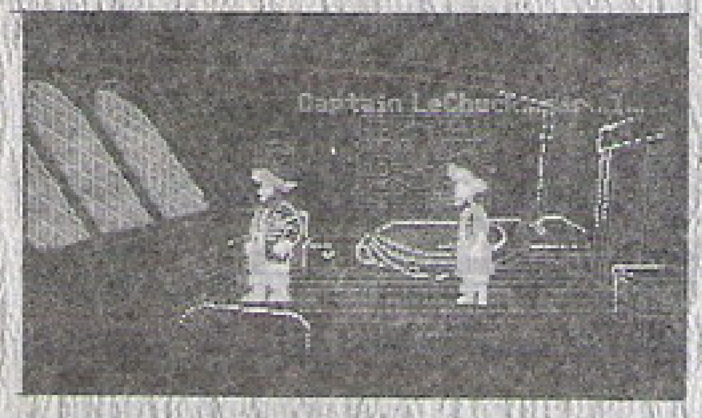
「正因如此，所以我籌製猴島小英雄時，便刻意去營造這種風味，讓玩家覺得彷彿真的走下船來，進入童話世界。猴島小英雄裏的海盜，並不像 17 世紀中的真實海盜那麼窮凶極惡。他們是一群表情誇張、愛開玩笑的傢伙，就像那些曾經伴隨各位成長的冒險人物一樣。」

記者：「你這個創作構想，是怎麼著手去進行的？」

隆：「約在兩年半以前，我就開始設計猴島小英雄，不過當完成四分之一的進度時，聖戰奇兵這個遊戲企劃案被提出討論並需立即著手策劃，所以只得把猴島小英雄暫時擱下了。這就是為何此遊戲得花費那麼長時間的原因。」

「我設計此遊戲時，第一件事便是坐下來撰寫幾個短篇故事。這類短篇故事約莫四至五頁長，而且情節不盡相同。接下來我便仔細閱讀每篇故事並且詢問自己：情節有趣、合理嗎？一旦我覺得不中意，便將它割棄，另外再撰寫一篇。」

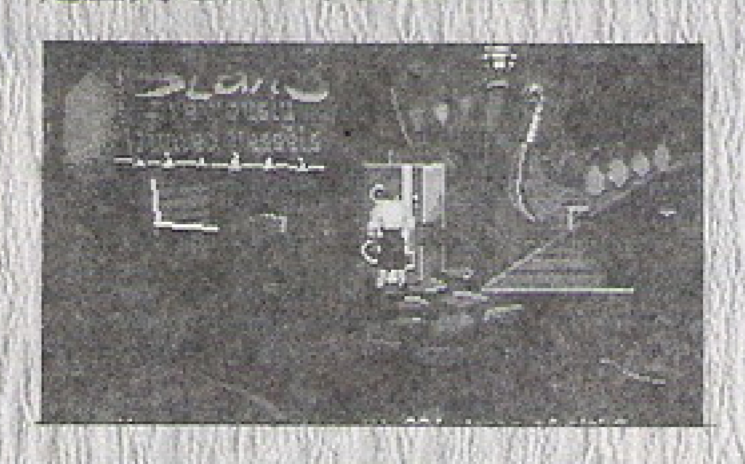
「我還寫邊將這些故事內容，分送給辦公室的同仁觀看。有一天我突發奇想，在故事中安插幾個鬼魂角色，結果同事們都覺得蠻新鮮的。我不知道海盜和鬼魂間是否有



啥密切關連，只曉得有許多小說將鬼船和鬼海盜描繪得煞有介事。為了找尋他們之間的關係起源，我還特地啃了不少讀物，結果仍是一無所獲。在猴島小英雄裏，當我安排了鬼海盜 LeChuck 後，整個工作細項便開始著手整合。」

記者：「你剛才提到啃了不少讀物⋯⋯」

隆：「是的，我閱讀了許多小說及參考書籍，主要目的是想讓遊戲能更具特色，倒不是引經據典，力求考証，因為猴島小英雄畢竟不是歷史遊戲。事實上，在這個遊戲



中，有許多不符時代的事物，譬如在 Stan 待過的船塢內，就有自動販賣機之類的東西。加入它們，最主要在增加遊戲的趣味，當然它們和故事情節沒啥重大關連，不過我將它們的用處留到續集裏去作個下回分解。」

記者：「續集？是真的嗎？」

隆：「是的，不過可不要告訴任何人。」

記者：「沒問題，在本訪談刊出之前，我會留意原稿的。您可以繼續談談您的故事及鬼海盜，然後呢？」

隆：「接下來便是將故事情節分割成玩家必須一步步達成的綱要。比如你必須撿拾某些物品、必須搭船、必須去尋找猴島等等。有關這一部份，我總共寫了四頁，大概四、五十個要點。」

「然後我開始針對每一要點，撰寫其相關的難題。每個要點大概有三至四個難題必須解決。」

「在此同時，我也盡量找尋一些能使故事不要直線發展的方法，好讓玩家有權選擇下個要解決的難題。如果你設計了太多的遊戲瓶項，將會增加玩家玩 GAME 時的挫折感。舉例來說，遊戲主角待在房間內，想要穿越過某道門，但在穿越此門之前，卻無事可做，假如你讓玩家可以作些事情，那麼玩家就可以將這個穿門難題暫拋一旁，也許藉由作其他事情，有助於玩家去解決那個難題。」

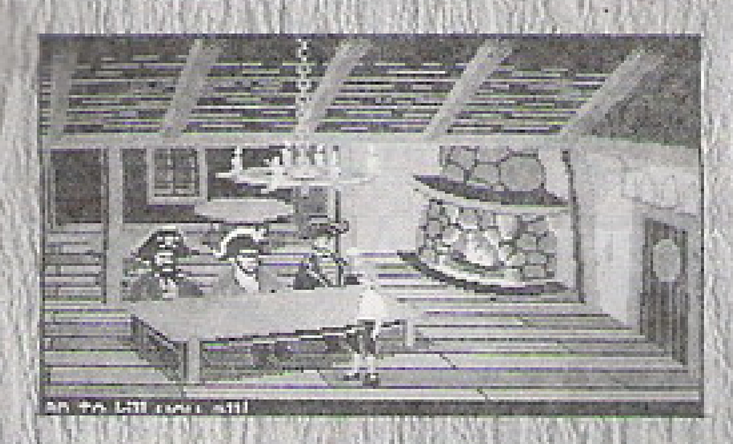
記者：「你能就猴島小英雄來舉例說明嗎？」

隆：「當然可以。在此遊戲中

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

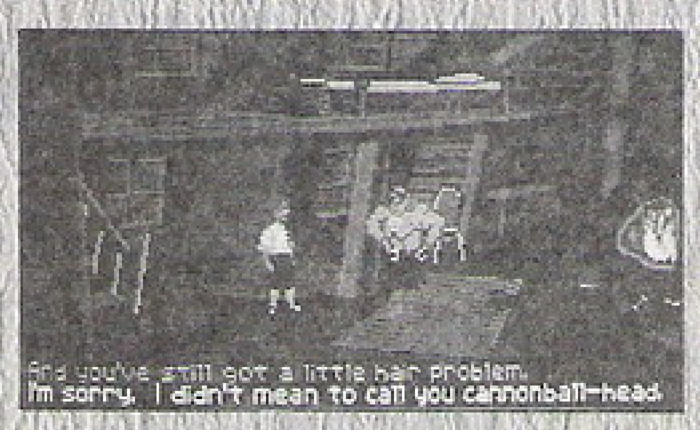
編譯／Jommy Wu

，為了避免劇情平舖直敍，我在遊戲一開始，加入了三個試驗。你必須完成這三個試驗後，才能証明自己有資格成為一名海盜。你可以按任何順序去完成試驗，我這樣安排



是有原因的，目的在於讓玩家可以在完成第一個試驗前，去嘗試第二個。我認為好的情節設計，便是盡可能地讓事情非直線發展，這可比說故事要難上十倍。」

「這個遊戲在設計過程中，作了許多改變，前面提過的三個試驗便是其中之一，另外的一個改變，便是不依照主要情節發展來介紹人物出場。這些角色在結局時，都是你不可或缺的船員；然而我的設計



，是讓你與他們偶然邂逅，而不是刻意地去尋找。一旦你覺得需要覓尋船員時，你就可以回過頭去找他們洽談。」

記者：「你是在完成遊戲設計後，就開始撰寫程式的嗎？」

隆：「不是。遊戲設計完成後，緊接而來的是預算編製和進度規劃，這可是件恐怖又煩人的差事。你必須籌畫好，每個房間何時繪圖、每個人物何時撰寫程式並且所需



費用是多少？這可要花上兩個禮拜的時間。」

「由一個人獨力完成一個遊戲，大約需要一年的時間，並且費用要花上三至四萬美金。現在，像這些大型遊戲，我們成立了一支專業團隊來全權負責，並由他們開始預估費用。由於在數年來，籌製這類遊戲，均要花上上百萬的美金，所以規劃每一個細節是非常重要的。」

「我們籌製猴島小英雄的小組，其成員包括：程式設計師汀·史卡佛（Tim Schafer）和崇夫·葛羅斯門（Dave Grossman）。他們兩人不僅設計程式，而且也撰寫了遊戲人物三分之二的對話。此外，繪圖工作則由史蒂夫·波歌爾（Steve Purcell）及馬克·法拉利（Mark Ferrai）兩位負責。」

記者：「原來你們是在預算編製及進度規劃作好之後，才開始撰寫程式，像猴島小英雄這麼一個龐大、複雜的遊戲，您是從何處開始著手的？」

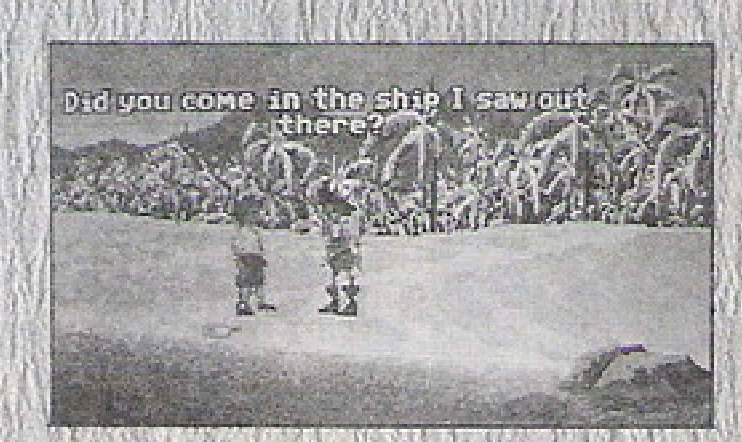
隆：「我們的首要目標，便是盡快完成此遊戲的粗略版本（crude version），這個版本省略了許多動畫、房間只是初步素描，而難題則是盡可能地將其連貫起來。」

「完成猴島小英雄這個可以從頭玩到尾的原始版本，大概花了將近三個月的時間。它很像一部大致剪接而成的電影。我們挑出當中的許多瑕疵，刪掉整段不流暢的情節，並在乏味的部份添加了一些材料。」

記者：「比如呢？」

隆：「你在招募一位名叫Meathook的人物時，他會要你先証明勇氣給他瞧瞧，原先你必須完成三件事才能做到。由於這樣的設計將會嚴重影響遊戲的順暢，所以我們刪掉了其中的兩件事。對我們的遊戲而言，一件事就夠了。」

「此外，我們也增添了一些體材。我們了解到，一旦玩家登上猴島之後，由於此荒島上沒有多少人可供交談，所以情節進展一定十分

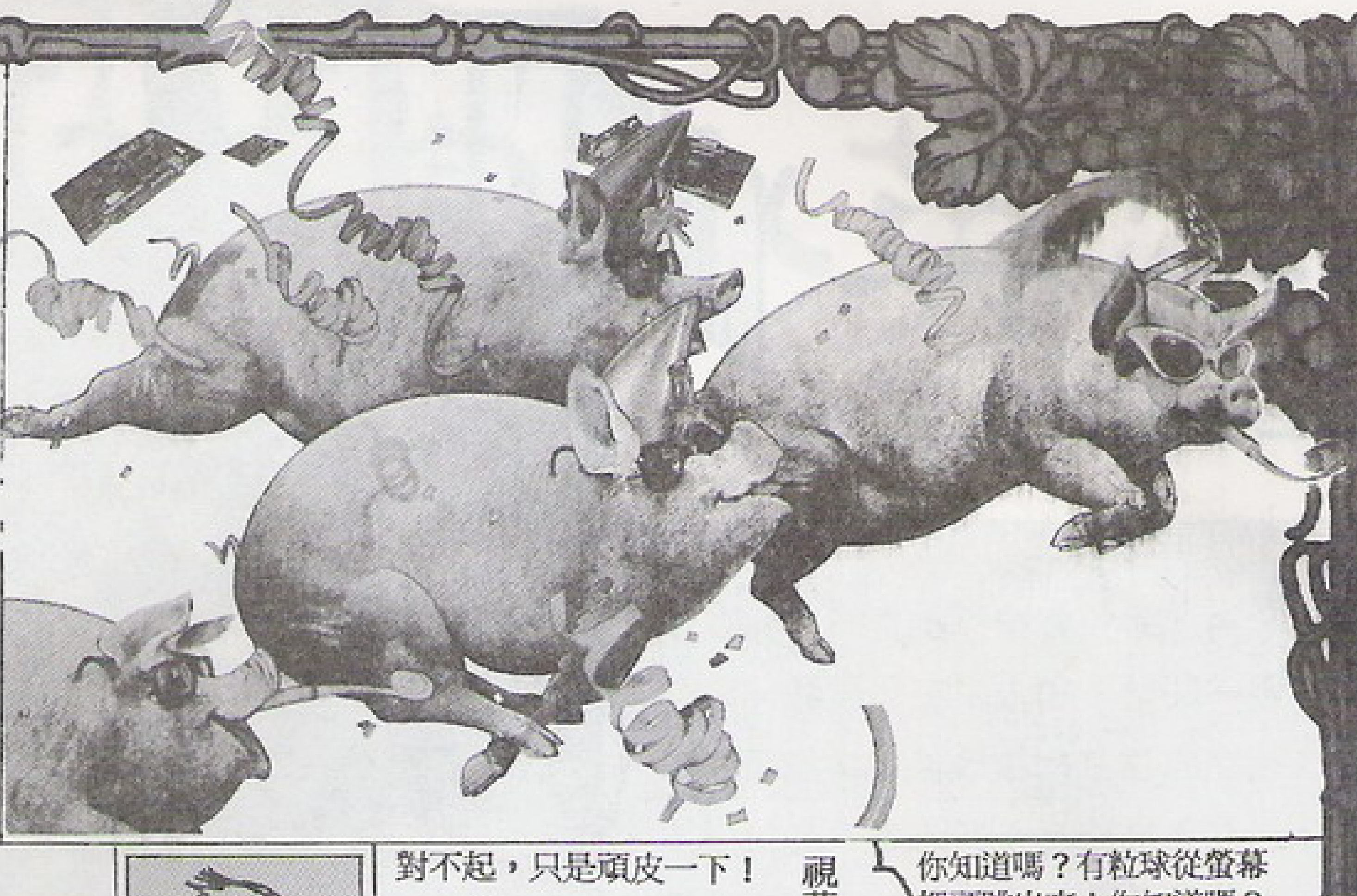


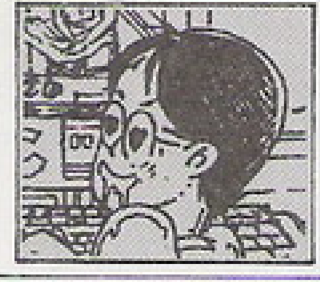
緩慢，故而我在這座島上，加入了一位船難倖存者，供玩家閒聊。當你把在猴島上發生過的一連串情節銜接起來後，你會發現，這位難兄可是整個故事裡非常重要的角色。」

「這個粗略版本，真的節省我們不少時間。若非如此，如果是各作各的再予以整合的話，我們將浪費許多時間在一些最後終將割捨的題材上，而且所耗時間將是目前的兩倍。」

「猴島小英雄終於上市，跟各位見面了。花了兩年半的時間、耗費無數的心血，但也有說不出的喜悅，我們希望每個人玩這個遊戲時，都能十分愉快。」

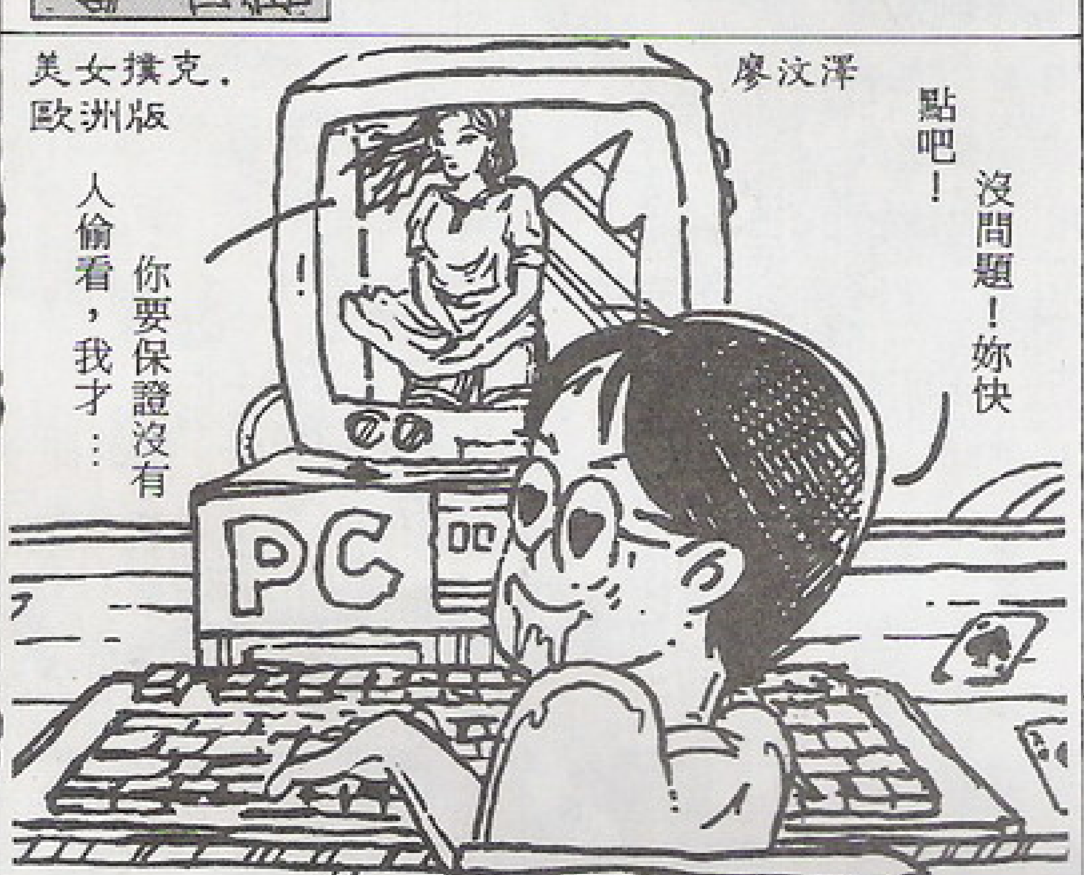
GAME SHORT 電玩短路





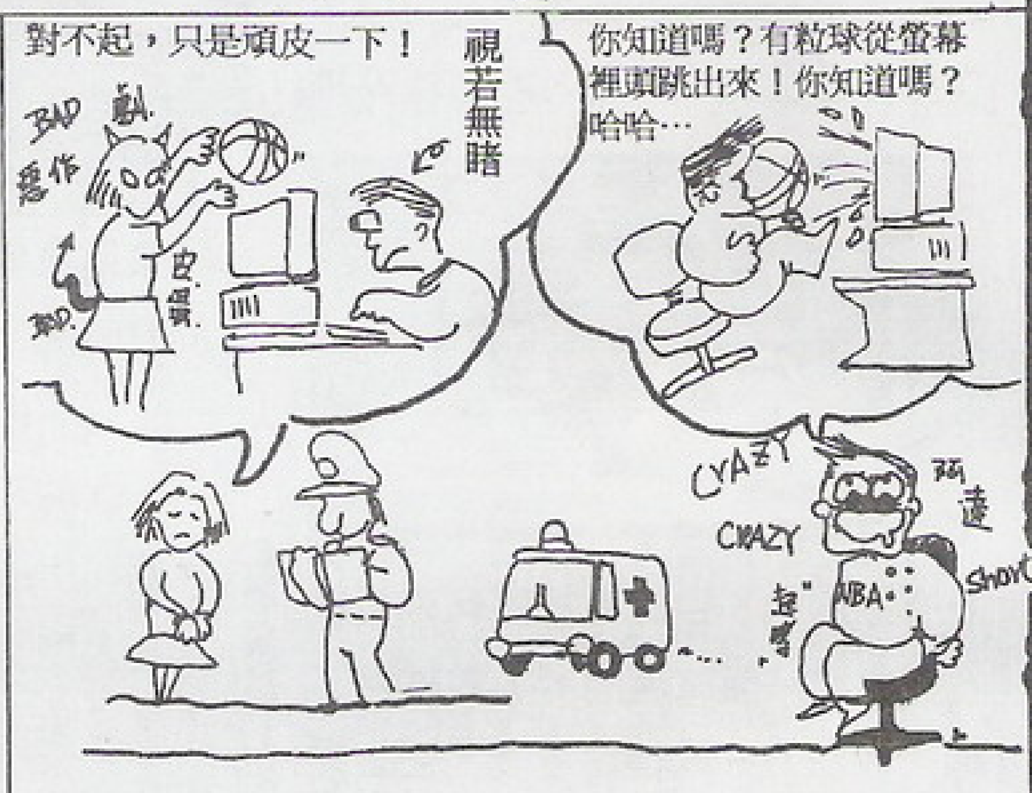
玩家狂想曲

玩家的最愛是：用SUPER VGA 螢幕玩1024×768 256色＋數位動畫＋數位語音＋人性化設計的…？！

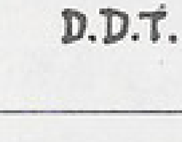




練功的最忌被打擾，輕則武功全廢，重則…走火入魔加啊嗟，就如這位玩 NBA 大賽的仁兄一般了！



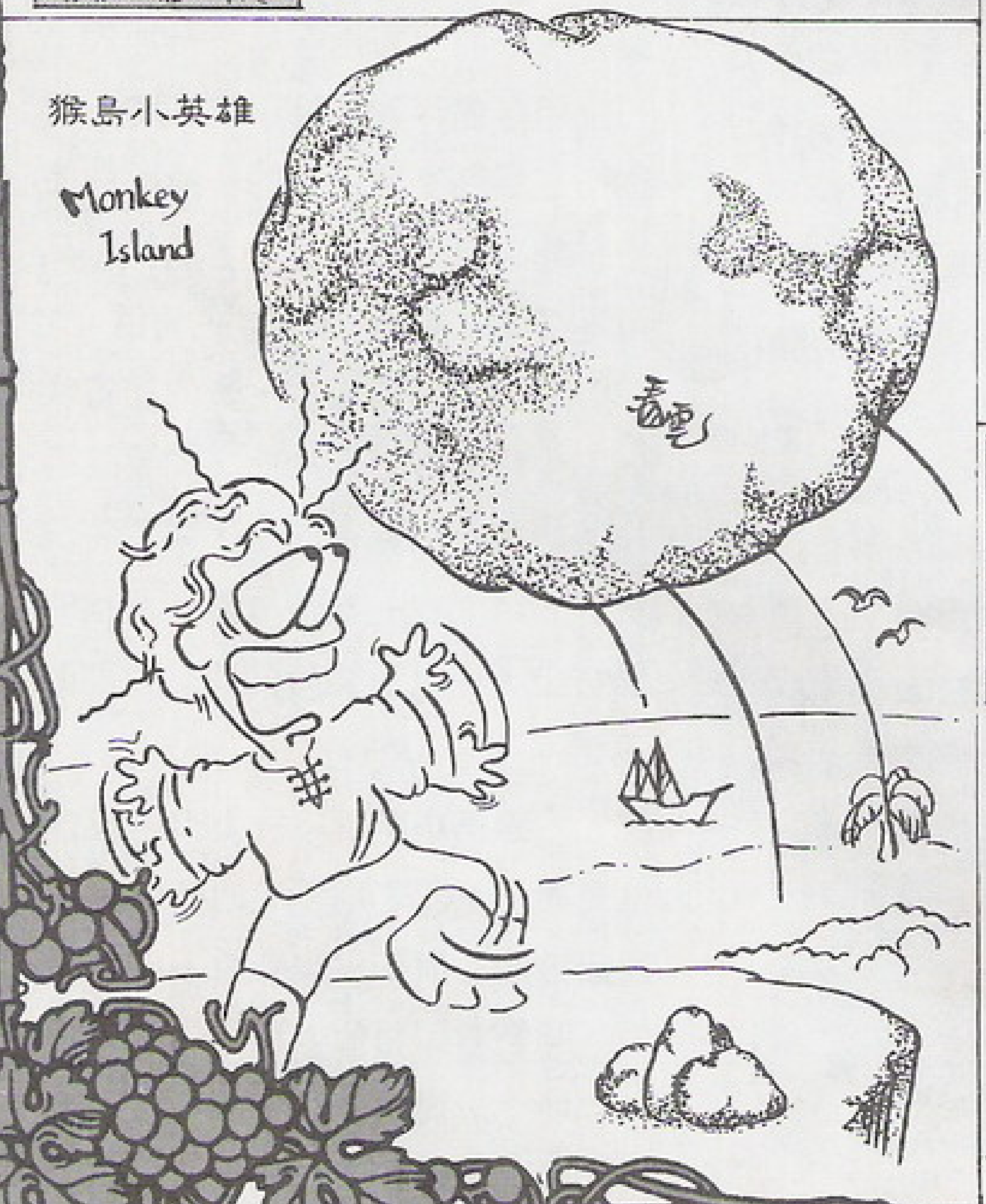
NBA 大賽



D.D.T.

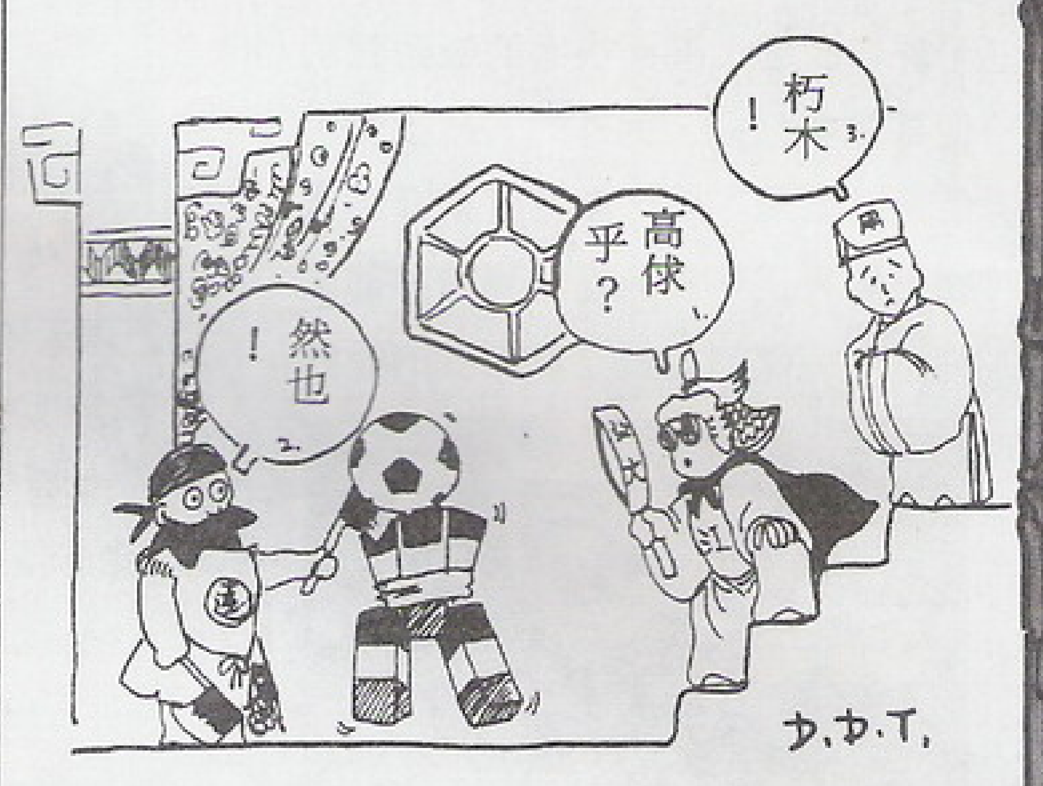


話說利用槓桿原理可以用小石頭把大石頭彈起，但如果力道與方向控制不當的話…





獵「俅」行動已展開，108 條好漢實施地毯式搜索，黑旋風李逵最早有所發現，地點在義大利。

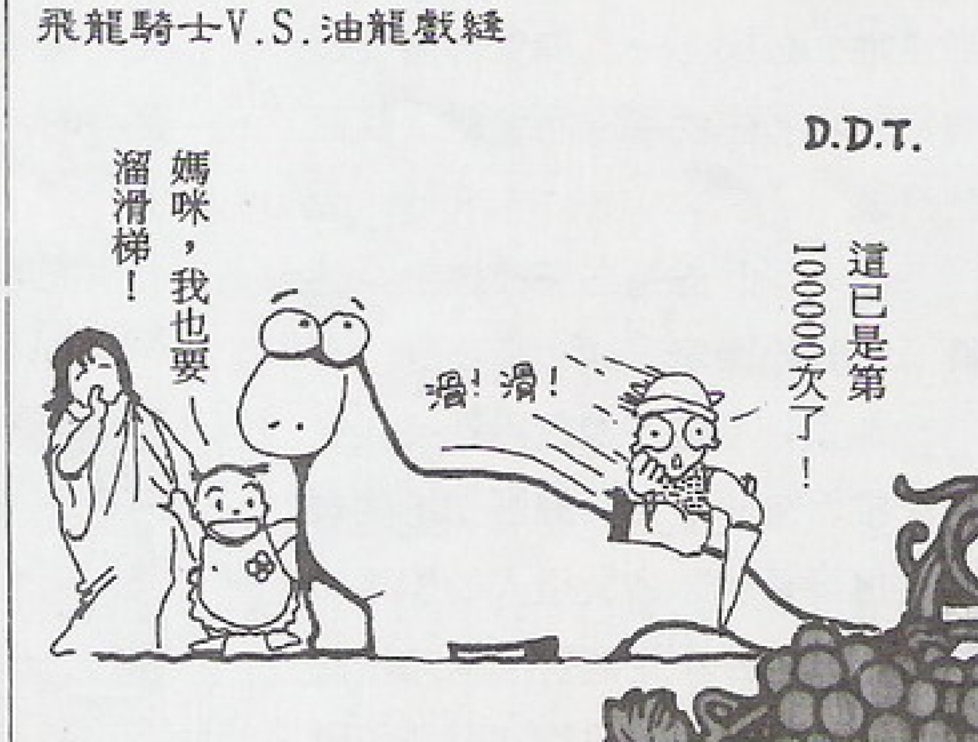


水滸傳V.S. 1990世界杯足球賽



「惡馬惡人騎，赤兔馬遇上關老爺」（臺灣俗諺），但這次飛龍騎士遇上石油龍斯拉特，似乎有了麻煩—「每次我『努力』地騎上，就立刻『努力』地滑下」飛龍騎士如是說。

飛龍騎士V.S.油龍戲綖



鐵路大亨・功成名就



●●● H.J.L.

正文：I—筆者，O—老編

I：嗨！大家好，這是本人首次在軟體世界雜誌上粉墨登場，心裡亂 happy 一把的，嘻！

首先咱家先自我介紹一下，咱姓Ｈ名 JL，自幼立足台灣，胸懷大陸，放眼世界…喂！請不要吐在雜誌上好嗎！

話說近年來，本人仔仔觀細細察欲求一解救天下蒼生之道，在長久觀察之後，終於皇天不負苦心人，本人發現軟體世界出了一個千古奇 game，一個比三國志更有趣，比模擬城市更過癮，比上帝也抓狂更抓狂的絕妙好 game—鐵路大亨，只可惜，若沒有過人的 IQ、超人的智慧，而想在此 game 中功成名就，根本是遙不可及的夢，看著無數生靈正陷於此 game，我只好本著仁心慈心，先解救這些功不成名不就的鐵路「小」亨們，讓各位能早日與我「同登極樂」…唔，好像有些怪怪的！

O：呆子！什麼同登極樂，該說「共享快樂」。還有，廢話 so much，小心我把你…。

I：哇！老編要Ｋ人了。OK！言歸正傳，想要成為一名鐵路大亨的首要條件，當然是…先要有電腦，然後要慢跑（身體不健康的大亨不做也罷！）到店裡，拿一盒鐵路大亨，付＄，然後慢跑回家，再…。

O：插播一下，請各位聰明可愛、敦品勵學、忠孝仁愛信義和平的消費者認明軟體世界的註册商標，讓我們一同打擊盜版、打擊違法、保護 IQ 財產權，軟體世界萬歲、萬歲、反盜版、反拷…。

I：各位，老編激動過度，休克了！all right !let's go on，仔細看過說明書後…好戲開鑼了！首先！建議各位先在區域選擇中選擇1900年的歐洲，因為此時的歐洲已有不少的「大都會」（註１），這對你的鐵路帝國有莫大的助益，再來，請選投資者或是資本家（如果技術好，五十年左右已足以建立龐大的鐵路網了），接著，是最重要的真實度設定，此處，請務必把調度員設為 No Collision Operation 即無碰撞操作，否則，火車事故可會天天上報的



。再把經濟模式改為 Complex Economy 即複雜經濟，在此模式下，遊戲將更逼真、更有趣，至於競爭模式則皆可（三年之內你會昇到冠軍，自然不怕其他公司的競爭）設定到此結束，困難度在40～50%間，接…

O：等一下，困難度這麼低，似乎沒啥玩頭。

I：你終於醒啦！不會的。不過如果想難些，可在身分上選**鐵路大亨**，難度會上升20%。

接著，教各位小亨們如何利用 mouse：

⑴把游標移到螢幕右上角的小地圖中，連按左 mouse 鈕，可使大地圖的顯示由全圖變為區域圖，再變為地區顯示，最後變為詳細地圖。此時連按右 mouse 鈕，則逐次退回全圖顯示。

⑵把游標移到主地圖上，按左鈕則白色小方框移至游標處，連按二次就會顯示出該處的詳細資料，若按右鈕則游標所指處會移到地圖的正中央處。

⑶把游標移到列車清單上，使箭頭對準某列車下面的橫線，按右鈕，線會變紅，表示此車不會進下一個車站，而在站外停止，直到你重複上述動作，以消 除此命令為止。

O：為何介紹這些？真的有用嗎？

I：Of course，在此 game 中機會往往如曇花般一閃即逝，所以，巧妙的使 mouse 和鍵盤相配合，乃是成功的不二法門啊！

O：好吧！就信你這一次，現在可以進入這多采多姿的商業世界了吧！

I：正如說明書所言，第一條鐵路的設置，決定你的公司將會飛黃騰達或是死得很難看，所以，各位看倌請仔細聽了：首先，選出一個人口稠密的大都會區，最重要的是在此大都會區的附近（註2），必須有其它的大都會，以四～六個呈帶狀分布的大都會「群」為最佳，然後請選出兩個「人口」最多且相鄰的大都會區，以儘可能直的鐵路來連接兩地（注意：務必使鐵路的端點置於大都會區的中心地），並改建為雙軌，以利通行。鐵路安置好後，就要開始建設車站了，你所建設的車站必須能為最多「人口」服務，請注意是人口，而不是單位，換句話說，如果有一個城市和一個工業區要你選，你必須選城市，而非工業區。

你在依上法建設時，是不是發生資金不足的情況呢？不要擔心，立刻按下[F9]，再把 Game Speed 由 Frozon 變為 Slow，就可召出你的證券經紀人，告訴他你要發行債券（選 Cash Menu 再選 Sell Bonds 即可發行500,000元的債券），建議你一開始就發行1,000,000元的債券，那對你不太充足的資金有很大的幫助。

若在建設之後，你還有餘額，不要懷疑，立刻去收購公司股票，能買多少就買多少，因為你的公司的股票在三年內會上漲6倍之多，達到三十元以上，如果到那時才買，你得花3,000,000元啊！恐怕令你吃不消吧！講了這麼多；先讓我喝一口水吧！對了，還有一件事挺重要的；千萬別欠銀行錢！

O：終於又可以插播了，你剛才提到不要欠銀行錢，那是怎麼回事？

I：借問一下，你小時候發過高燒嗎？

O：什麼？

I：算了，沒事。關於這個問題，本來是沒什麼好說的，不過，我倒想順便利用此機會，教大家資金的運作技術，這可是一門大學問哪！首先，我必須說的是，**鐵路大亨**中的商業運作實在是太太太逼真了，除了債券、股票、銀行貸款之外，你還可以利用股權來控制其它公司，甚至乾脆把它併購下來，簡直帥呆了。

OK，廢話少說，少說廢話，名師開講，耳朵靠來：你首先要了解的是，現金太多對你並沒啥子好處，最好不要超出二十萬元，如果你準備購回債券或收購股票那當然又另當別論了，又，如果時間在四月之前，你又有九成九的把握年底可償還，那麼向銀行調些短期貸款用用絕對是個周轉的妙方，但，世事豈能盡如人意？如果年底還不了怎麼辦？什麼？給些利息就好？喂！IQ 高些行不行？這時最重要的是做一些評估、計算發行公債與維持現狀孰優孰劣，如果發行公債划算，那可千萬別猶豫，立刻召出你的證券經濟人，然後要怎麼做，你都明白了吧！

在你開始大量出現盈餘後，請先回收你的股票，因為一旦你的大部份股權為對手控制時，你必然死無葬身之地；接著請回收公債，畢竟每年付個十幾萬元可不好玩，但也別做的太勉強，弄的公債收了，公司也完了。

以上為基礎課程，真正的高手級資金運作就是一炒股票，怎麼炒呢？很簡單，先選一家公司

最好的是排第三名的那家，然後一舉買下該公司（如果錢不夠，只買60%的股票也行）因為你經營的比它好，所以併購之後它的股票就會大漲，此時再全部脫手，大把大把的銀子就到手了，如果你嫌此法太冒險，也可以老老實實的投資，不過這種賺法亂慢一把的。這些就是必勝的資金運作法。

O：又，為什麼要以人口為建設的導向呢？

I：唉！我現在可以確定你一定發過燒。

O：咳，注重話的內容。

I：我是說能如此簡單明瞭的切入問題的核心，恐怕除了老編您之外，再沒有第二人了。

O：少拍馬屁了。

I：關於剛才的問題，若能從經濟效益的角度看，就可以很清楚的了解了。一個工業單位一年的產品很少超出二車的，加上行車慢、載貨慢、其利益實在有限的很，但大都會區不同，一年六～十車的旅客加上三～五車的郵件，將是你成功的最佳保證，所以說車站的設定要以人口為導向。

同時，為了配合此二項收益，每一個車站必須有Post Office及Hotel的設置，適時適地的設置幾個Maintenance Shop也是必要的，你總不希望你的寶貝火車的維修費高於收入吧！

另外，列車一出廠就改為特快車，並讓每一列車行駛於固定相鄰的兩都會區之間（即所謂專線列車）將使你更便於管理，也將得到更大的收益，這可是H.J.L派經營法的精髓之所在。

如果沒有必要，絕不要和人爭地盤，那對你是百害無一利的，要多運用股票，來影響全局。如果順路，不妨運一些普通的貨物，但把郵件、旅客和一般貨物置於一車，那可是十分的不智。多利用優先貨物可使你有更多的收益，以上則是鐵路火車的管理秘法。

O：你所說的似乎不很困難，這樣即可成為鐵路大亨嗎？我真懷疑。

I：不困難？本人可是花了八十幾年才領悟到這些秘技呢！

O：希望你的秘技真能解救天下蒼生。

I：當然可以，不過還有一件事；我覺得還是「同登極樂」合適。

O：△×○…

註1：大都會區是指在一個轉運站大小的範圍內（7×7格）有大量的都市和鄉村聚集，同時每年可提供6車以上的旅客，3車以上的郵件。

註2：所謂「附近」即指兩個大都會區可同時出現在詳細地圖上。

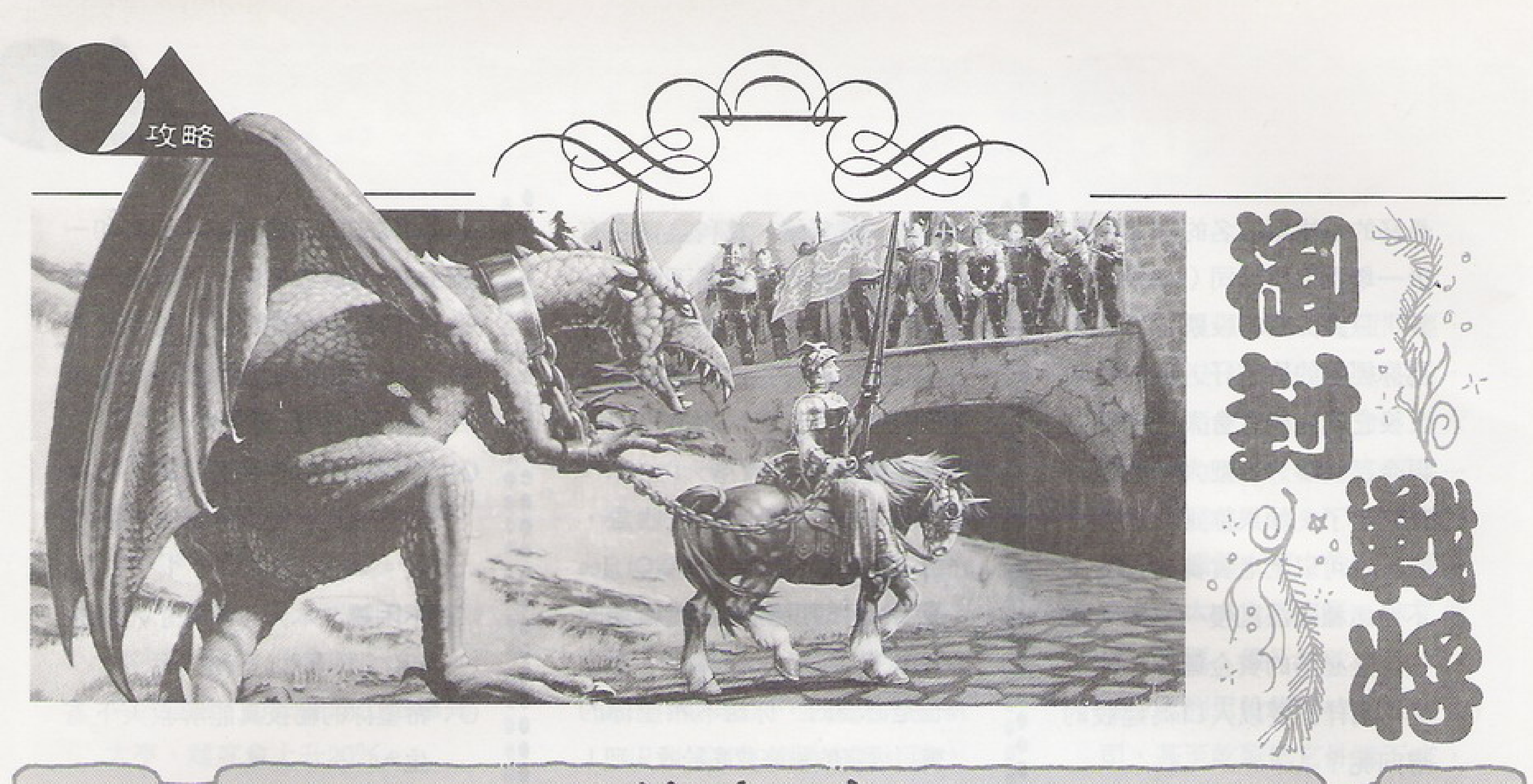
組合語言《學與問》／Trillion

> 長久以來就有不少讀者反應，希望能在雜誌上開闢「基礎程式設計講座」這一類的專欄，本刊遲遲沒有推出，一來是因為市面上各種關於學習電腦語言的書籍多如過江之鯽，圖文並茂、深入淺出的好書不少；二來是許多電腦公司長期開有電腦語言的課程，師資優良、經驗豐富；三來學習電腦語言首重上機實習，文字敘述得再詳盡，各位讀者光看不練（不親自上機實習），也是枉然！
>
> 但經本刊多番研究之後，發現上述學習管道未必能帶領每一位有心人跨進電腦程式設計的領域，因此願意在此提供另一條學習管道。
>
> 老編

坊間指教學習組合語言的好書不少，但仔細研究，也上機實習，卻還是一知半解的學習者仍然不少，所以筆者將這個專欄名稱定爲組合語言學與問，直接指定教科書及每月建議進度，請讀者自行買來研讀，有任何疑問可來信詢問，筆者將就我所能在雜誌上爲各位解答。

教科書是：Peter Norton組合語言全書（原書第二版），陳建同譯，格致出版，儒林印行。本月建議的進度爲第一章「除錯和算術運算」和第二章「8088算術運算」。

所需要的軟硬體設備是：一部IBM PC相容電腦、至少256K的主記憶體、一部軟式磁碟機和2.0版以上的PC-DOS或MS-DOS（要有DEBUG.COM）。此外還需要準備一套組譯程式，Microsoft公司的Macro Assembler（5.0版以上），或Borland公司的Turbo Assembler都可以。



提示攻略篇(上) ／Star Knight

自從我接觸御封戰將這個遊戲之後，玩了不下十幾次；雖然這遊戲可算是入門級的 RPG，但是其中召募各方怪物，組織成軍隊的方式，卻是個相當不錯的設計。最重要的一點，是它容易完成，一個冒險旅程大約只需花個幾小時，就能看到 END 的畫面了。因此沒事時便拿出來玩一下，也是蠻不錯的。

由於遊戲中的敵人，寶物及各項物品的位置，在每次開始遊戲時皆有些變動，因此我僅將我的經歷提供出來給大家作參考，相信對大家多少有點助益的。以下是一位公爵（Lord）的傳奇過程：

我原本只是個效忠國王的騎士（Knight），因為眼看著王國遭到各惡棍的欺凌而民不聊生，在一時激憤之下，便向國王自告奮勇，要踏上征途去找尋權杖並拯救王國。國王不但很高興也答應了我的請求，還提供了我20個士兵、2 個弓箭手及7,500元的旅費，以及我原本擁有的1,000元週薪。不過這些實力比起惡棍們可差得多了！因此我決定先在國王的城堡內再僱請一些弓箭手及長槍兵，然後四處尋找並消滅在附近搗亂的怪物羣，以賺取些賞金來增加整個隊伍的實力。

過了幾星期之後，我看手中的錢較充裕了，便先到11，19處的大法師處學習施法的奧秘，想不到這老傢伙竟然獅子大開口地要我5,000元學費！為了往後的前途著想，我只好忍痛付了錢，以學習施法的能力。

學成之後，我先回到國王的城堡中再召募一些弓箭手和長槍兵，然後再留一些錢購買攻城必備的投石器及一些戰鬥用的法術卷軸。一切就緒之後，我便開始準備去捉惡棍們見國王了。

在各城堡附近的城鎮打聽消息的結果，其中以 Murray the Miser 的軍隊實力較弱，所以我就去訂了捉這傢伙的契約書，準備去找這個老傢伙的麻煩，誰叫他要為虎作倀呢？

當我攻入座標40，5 處的 Vutar 城時，這個老傢伙率領著25個士兵，20隻狼及三隊分別有25、35、50不等的農民集團，對我大笑著說：「小伙子！竟敢到老虎頭上拔鬚！你活著不耐煩了嗎？」

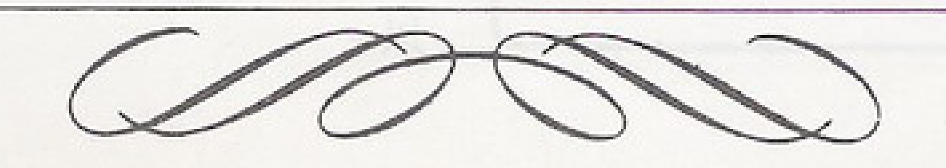
我環視了一下我方的部隊—32個弓箭手、32個長槍兵及數以百計的義勇軍，然後冷笑著對旁邊的部下說：「這個老傢伙真的是老眼昏花了！」

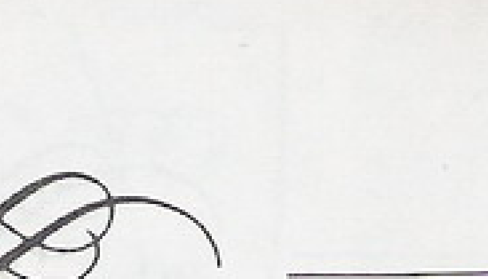
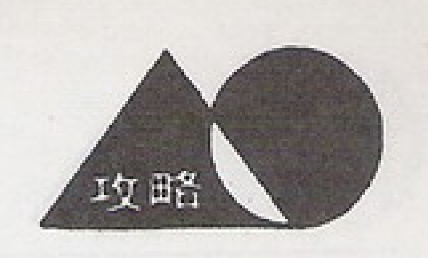
戰鬥一開始，我先命令弓箭手先撤到後方，再用弓箭攻擊對方的狼羣，而槍兵則先攻擊最接近的農民，待農民們因鬥志喪失而想潰逃時，我再命令義勇軍去收拾其餘農民。

第一回合之後，敵方的狼羣死傷不少，而農民也只剩兩羣了。我再命令弓箭手射擊對方衝過來的士兵，再讓槍兵和義勇軍輪流去攻擊這團士兵，一瞬間對方士兵便全滅了。這時對方狼羣也衝了過來，但是遇到「鐵板」—槍兵，也瞬間完蛋了。當剩下的兩羣農民衝來時，弓箭手再度毫不留情地射殺了。當剩下的兩羣農民衝來時，弓箭手再度射殺了大半，其餘的則全被槍兵和義勇軍們滅掉了。

當 Murray the Miser 被五花大綁地帶到我面前時，他還想辯稱他是清白的，我沒有權利逮捕他，但等到我把契約書拿出來時，他也只好乖乖地俯首認罪了。

拿到他所藏的一小張權杖秘圖



後，我將義勇軍安置在城堡內駐守，因為他們的效忠精神雖然令人敬佩，但實在太容易導致傷亡了，為了減少不必要的犧牲，我得再找尋更強力的種族來加入隊伍才行。

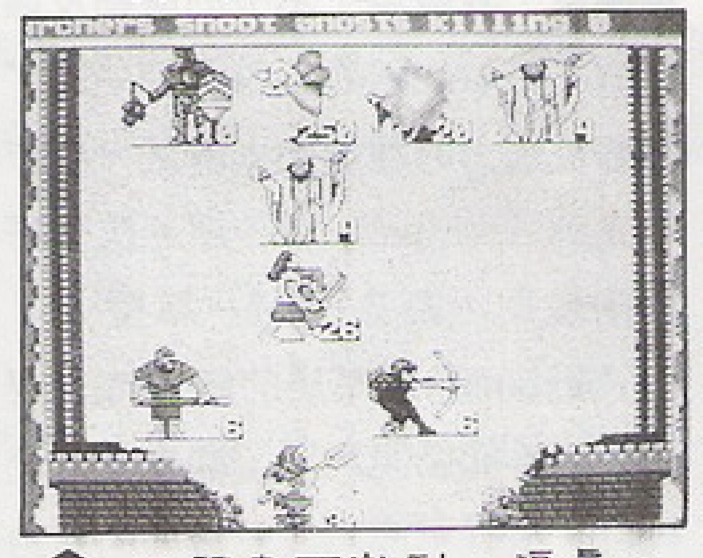
拿到5,000元的賞金和戰利品所換取的財物後，我決定利用這一筆錢來僱用其它種族來加入陣容。在尋覓的旅途中我雖然拾獲了不少財物，但是一想到部屬們的生活也相當清苦，因此我決定把這些財物分贈給部屬們，大家在接獲這筆意外之財後，也表明更願意追隨著我四處征戰（領導能力提昇）。

在四處找尋之後，我召集到了狼族（Wolves）、半獸人（ORCS）及精靈族（Elves）加入隊伍。其中狼族的表現較義勇軍強些，而薪酬也較少；半獸人和精靈則都能使用弓箭，可以減少和敵人肉搏時的傷亡。軍隊整編好之後，我開始率領部隊，朝向Hack the Rogue所在的Irok城進軍。

Hack the Rogue的實力較Murray the Miser強了一些，除了有兩隊20～30的士兵，及46～66



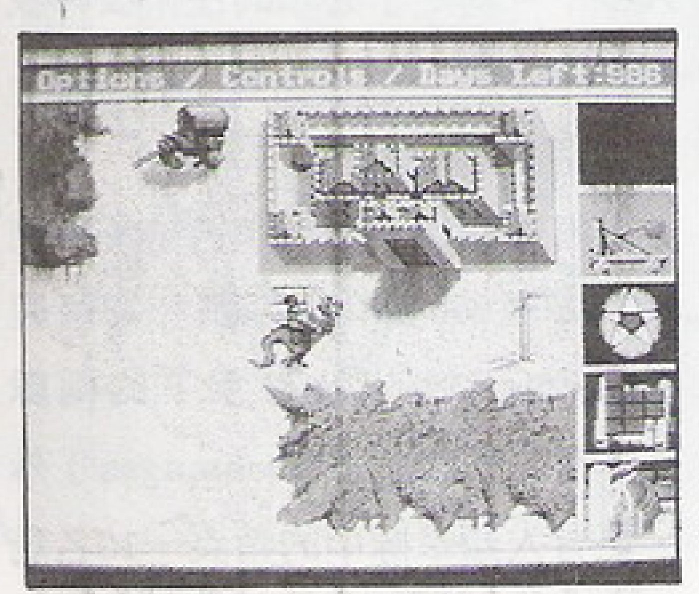
你可以扮演武士、遊俠、女巫師及蠻俠四種角色



戰鬥畫面激烈、逼真。



武士出擊、百戰皆捷



乘龍遨遊、征戰

的兩隊農民外，還有10名流浪者當主力。這些流浪者，或許就是Hack the Rogue未發跡前所原有的爪牙吧！

由於流浪者的實力較槍兵強些，因此我先下令讓弓箭手、半獸人及精靈以密集弓箭先削弱流浪者的實力，然後我再施展火球術，將流浪者們全送上西天。當其餘敵人接近時，我再下令用弓箭先將敵人射得人仰馬翻，緊接著槍兵和狼羣一湧而上，輕易地將所有敵人全滅了。

逮住Hack the Rogue之後，我留下了弓箭手守城，因為到時回到國王的城堡時，可以再無限制召募弓箭手。

當我率領部隊回到國王的城堡，補充弓箭手並依慣例向國王報告戰果時，國王非常地高興，除了封我為將軍（General）之外，還增加了些能力及加1,000元週薪。

有了將軍的稱號後，我便可以召募騎兵（Caralry）了，不過依目前的情況看來，我實在養不起這些高級部隊，只好等再多積存一些錢之後再說了。

下一個對象霸佔了Azram城的Princess Aimola，這妖精公主的確不太好惹，除了擁有50～70的兩隊小妖精（Sprites）外，她還利用死屍操縱術控制了骷髏兵（Skeletons）及殭屍（Eombies）各20名，更蠱惑了4名食人妖（Ogres）前來助陣。

其中食人妖不但皮堅肉硬且力大無窮，是相當可怕的敵人，因此我決定先讓弓箭手和半獸人集中火力消滅小妖精，精靈則攻擊骷髏兵後，我再設法讓狼羣誘開食人妖，讓槍兵能專心對抗殭屍。等到殭屍被全滅後，我繼續讓狼族和食人妖遊鬥，而三羣遠程攻擊部隊則盡量用弓箭往食人妖身上招呼。等到食人妖只剩下兩個時，我再派槍兵先攻擊食人妖，狼羣則給予最後一擊。

在獲勝之後，我就讓槍兵守城，因為和殭屍對戰時已損耗了一些，然後我再回國王的城堡補充槍兵。在回途中意外發現了強力護身符（The Amulet of Augmentation），使我施法能力大為增強。

部隊重新整編好了之後，我便前往Nilslag城向Baron Johnno Makahl挑戰。不過這傢伙不愧是帶過兵的，部隊以35隻狼和6個矮人（Dwarves）為中堅，後方有10個弓箭手和20個半獸人以弓箭支援；但最可怕的，還是有2個能自行回復生命力的巨魔（Trolls）為前鋒，看來這場仗難打多了。

戰鬥一開始，我先施展傳送術將槍兵送至敵軍後方，使敵人的弓箭手及半獸人無法以弓箭攻擊。牽制成功後，我便下令弓箭手、半獸人及精靈族以弓箭攻擊敵方的狼羣及矮人，而我方的狼羣則負責保衛這三團部隊。由於巨魔實在過於強







悍，我再施展凝滯術先困住牠們，等對方被耗得差不多時再集中力量對付巨魔。

消滅巨魔後，戰鬥也告一段落了，我望著死傷慘重的狼族，決定遣散牠們以減少犧牲。留下狼族守城後，我立即回到國王的城堡召募騎兵，冀望他們的強大武力及高機動性能創下更好的戰績。

接下來的，就是人稱「恐怖海盜」的 Dread Pirate Rob 了。為了找這傢伙，我足足快繞遍了整個 Continentia 洲，途中也發現了整個 Continentia 洲的地圖，以及航向×××洲之航道的地圖。最後我終於在 Kookamunga 城發現了這個令人聞之喪膽的海上梟雄。

他的部隊都相當地精良，除了有各50名的兩隊士兵，以及擅用弓箭的15名弓箭手及14名精靈族外，更有5名看來久經征戰的蠻人（Barbarians)，八成是 Dread Pirate Rob 在海盜時代所培養的手下。

我先讓騎兵以迅雷不及掩耳的速度衝殺至敵方精靈族前，把他們殺得落花流水，再讓使用弓箭的部隊們攻擊敵方的兩隊士兵，大大地削弱了他們的實力後，再讓槍兵上前衝殺；但是敵軍的弓箭手不但立即反擊，而且蠻人也開始攻擊槍兵。我急忙指揮騎兵一邊攻擊精靈，一邊牽制其弓箭手，再施展閃電術轟擊蠻人。當騎兵配合弓箭手的支援消滅了對方的弓箭手及精靈族後，我便下令開始攻擊蠻人，再配合半獸人的肉搏戰，總算贏得了勝利。

我留下了傷亡慘重的槍兵們駐守城堡，再回到國王的城內召募槍兵。

由於在城鎮打聽的結果，在 Continentia 洲的最後一個惡棍 Caneghor the Mystic 的軍隊實力要比前幾個強了許多，因此我決定再設法找尋更有力的種族來整編部隊。

找遍整個大陸後，終於在一個洞窟內找到了食人妖族。這些食人妖雖然凶惡且和其他部隊成員有點合不來，但為了增加戰力起見，我還是遣散了半獸人，將食人妖族收入帳下。購足了必須的法術後，我便開始進攻 Portails 城，和 Caneghor the Mystic 正面對決。

這個傢伙的確很厲害，不但控制了多達250隻的小妖精和13個鬼（Ghosts），以及他手下的兩隊各4名的大法師（Archmages）外，更有人類軍隊中的精英—10名騎士（Knight）！

一開始我便先派騎兵纏住那兩羣大法師，用凝滯術困住騎士，再讓弓箭手和精靈族集中火力消滅那一大羣小妖精；這時 Caneghor the Mystic 也調派鬼攻擊騎兵。為了避免讓鬼 K 掉騎兵而增加鬼的數目，我立即將食人妖傳送到鬼和騎兵的中間，結果在食人妖的猛烈攻擊和槍兵的後續衝殺之下，鬼和小妖精都迅速地被消滅了。為了集中戰力，我先使用凝滯術困住敵方的騎士，再讓騎兵為主攻，槍兵和食人妖夾擊大法師。等到這兩羣大法師也被滅了之後，終於要開始對付騎士了，我先指派較堅靭的食人妖抵擋住騎士的攻擊，再配合騎兵及槍兵的左右圍攻，弓箭手及精靈族的後方弓箭支援。在一番激戰後，這些騎士終於承受不住猛烈的圍攻，而倒地不起了。

這場仗贏得相當艱苦，人馬損失了不少，我留下槍兵守城並回到國王的城堡補充軍隊之後，便開始往下個目標—Forestria 洲出發。

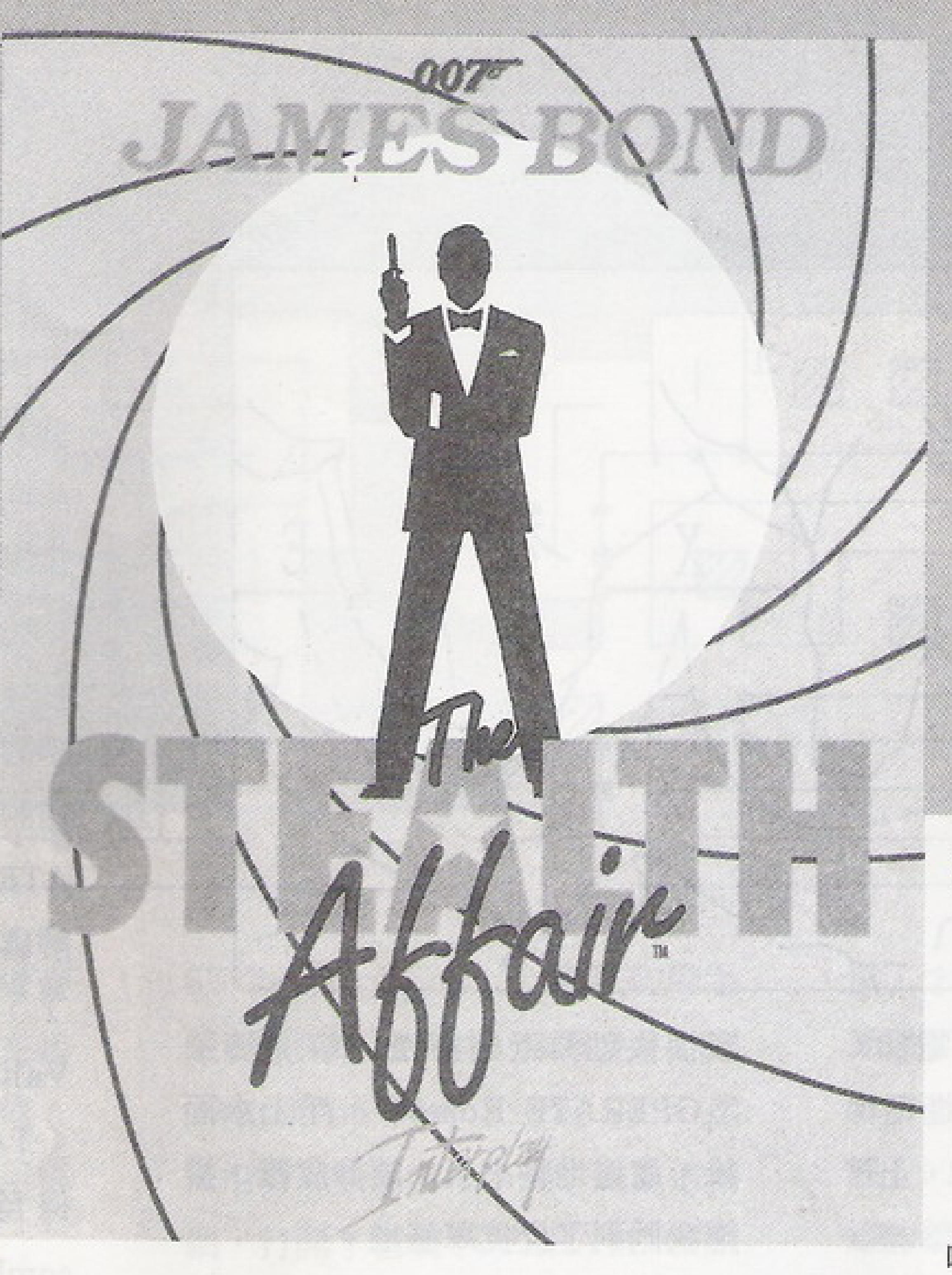
在 Forestria 洲探索了數星期，我不僅找到許多財物，海權之錨（The Anchor of Admirality）及貴族契約（The Articles of Nobility）也被我的部屬們發現，連同在 Continentia 洲所找到強力護身符及英雄指環（The Ring of Heroism），共找到了四樣神奇寶物，這些寶物對我的旅途幫助不少。另外在這塊大陸上據探聽的結果，有4個惡棍分據了4座城堡，我決定再去攻打並逮捕這些傢伙，以期能收集更完整的權杖秘圖，以順利找回權杖。

第一個目標是據守 Yeneverre 城的 Sir Moradon the Cruel。不愧是爵士，擁有相當堅強的軍隊，除了主力的105名士兵、25名弓箭手及28名槍兵外，並有較精銳的17名騎兵及15名騎士坐鎮；不過我的軍隊實力在幾個星期間的極力召募，也大大增強了。

首先我先施展凝滯術困住對方騎士，再派騎兵突襲其弓箭手，我方弓箭手及精靈族以弓箭射殺對方的士兵，再讓食人妖及槍兵去擋住對方騎兵的快攻。等對方的弓箭手和士兵都完蛋之後，我再讓騎兵回頭衝殺敵人的槍兵，而使用弓箭的部隊則盡力 K 對方的騎兵。只見一番激戰後，只剩敵人的騎士；我先派食人妖去擋住其攻擊，再讓其它部隊由雙翼側圍攻，而順利獲得勝利。不過損傷愈來愈大了，我必須找尋更有力的部隊來加入陣容。

沿著 Forestria 洲的內陸河往裏探索，我發現了不少的財物及通往 Archipelia 洲的航道地圖；為了召募更強力的種族加入隊伍，我決定先到 Archipelia 洲一趟。找了將近兩星期，總算找到一羣蠻人（Barbarians）所羣居的棲息地。經過我一番的勸說利誘，總算讓他們代替了槍兵，成為我部隊中的主力之一。〈待續〉





撥雲見日 攻略

／必勝客

※上接手冊「提示」部份

拿到了識別卡（Card）和鑰匙（Key）之後，我立刻離開現場前銀行。到了銀行，我拿出識別卡和鑰匙交給中央的櫃檯（USE Card and Key on bank clear），櫃檯把識別卡保留著，將鑰匙交還給我，於是我走下樓梯到保管區去，查看一下（EXAMINE Safe）找到了「2475」這只保管箱，我用鑰匙將它打開（USE Key on Safe），裡面竟有一只與我的一模一樣的皮箱，打開皮箱後，再翻開夾層，發現了一個小盒子（解碼盒），我把它收起來（TAKE Little box），看見下面還有一封信（EXAMINE Envelope），信封上寫著「隱形任務」（OPERATION STEALTH），我再將信收好（TAKE Envelope），忽然，蘇聯情報員（KGB）出現，原來這是個陷阱，我竟然沒發現有人跟蹤我。

接著KGB把我押到一處山洞，而且把洞口堵死企圖讓我困死在洞內，有夠狠毒！我撥開身旁的泥土（OPERATE Ground），地上赫然露出了尖狀的金屬，正好用來把綁住雙手的繩子割斷（USE Rope on a pipe of metal），雙手恢復自由後，我試著將那金屬挖出來（OPERATE a pipe of metal），哈！竟然是一支十字鎬，天助我也！拿起十字鎬掘開洞壁上的裂縫（OPERATE pickaxe）（註1）逃出洞穴後竟是一個大水窟，幸好我的泳技不錯，幾經波折後，終於在花店前的海邊上了岸。（註2）

註1：裂縫在畫面的右邊

註2：畫面上的紅線代表閉氣時間，一定要在紅線消失前浮上水面，否則小命難保。見附圖(一)路線潛水換氣。

上了岸之後，我大口地喘氣，再往旅館的方向出發，見到海灘上有個小販，上前去盤問了一下（SPEAK Man），並向他買了一條手鐲（USE Coins on Man

附圖(一)

1

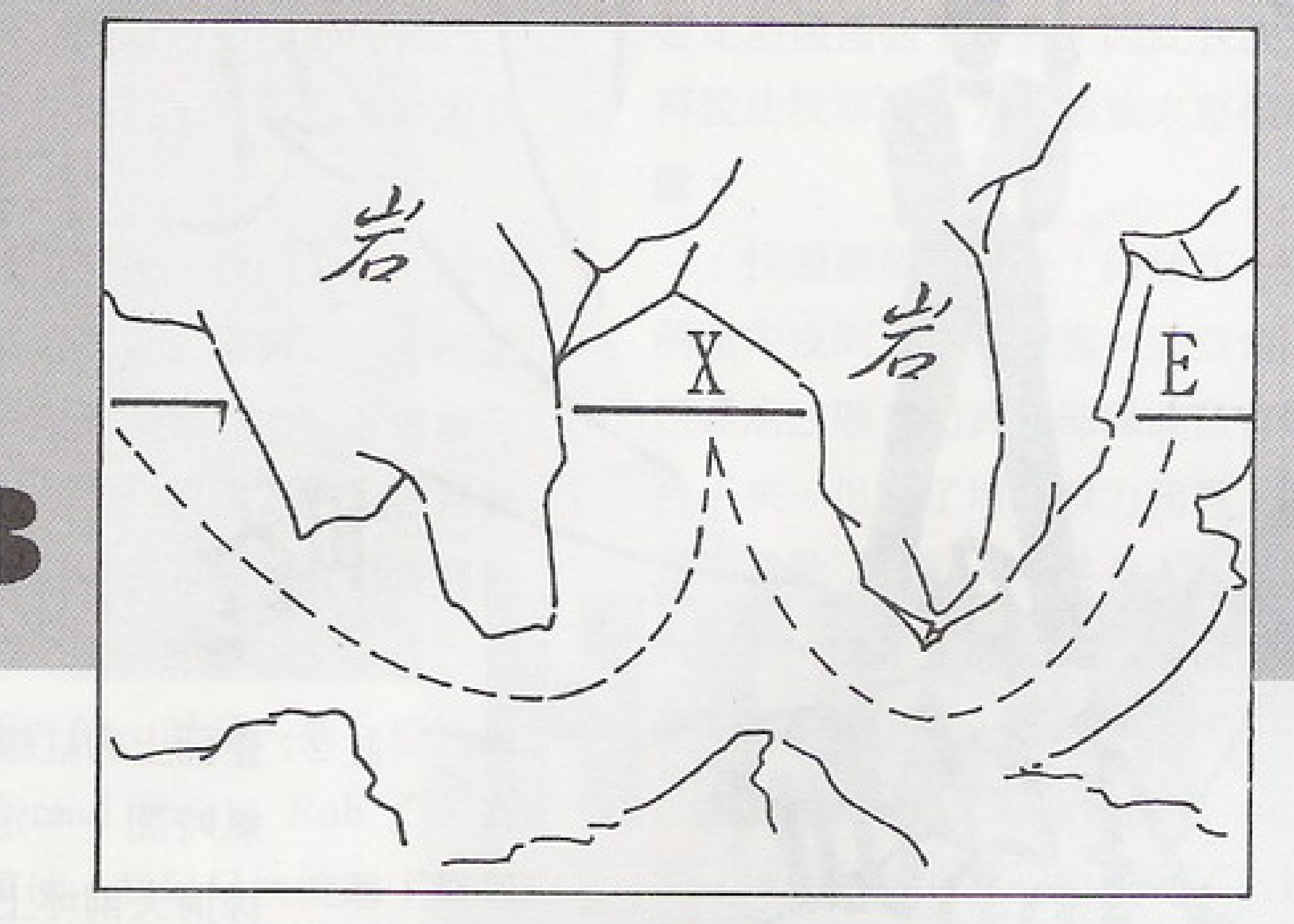
水面
岩
岩
S
X
水
岩

2

岩
岩
X
X
岩

S:起點
X:換氣
E:結束





3

)。進到旅館，我先去按了電梯(OPER ATE Button)，走進電梯按鈕到2樓(OPERATE 2)，上了2樓再繞到左側的太平門上3樓，然後到最右邊的一間房內(OPERATE Door)，糟了！又是另一個陷阱。

我被帶到一艘船上，同時在船上的還有一名叫茱莉亞(Julia)的女郎，竟然要把我們丟下海去餵魚，在還沒被丟下之前，我先按動手鐲的按鈕(OPERATE Bracelet)，接著我和茱莉亞就雙雙落海，一到水裡，我立刻再按動一次按鈕(OPERATE Bracelet)，於是繩子脫落，救人要緊(尤其是美人！)我很快地游近她身邊，解開繩子(OPERATE Ropes)，浮上水面後，遠遠地駛來了一艘橡皮艇，接應我們到了反抗軍基地。

由反抗軍基地乘車到王宮，化妝成魔術師混入其中，不妙地！茱莉亞卻失風被抓，沒有辦法，我再度前往搭救，一行動就被警衛迷宮給困住，經我明察暗訪，通過了四個迷宮(註3)，來到了一間書房，我打開了房門(OPERATE Hall door)進到裡面，第一眼就注意到了雕像，走上前去看清楚一點，發現雕像的手臂有點古怪，扳動一下(OPERATE Statue's arm)，赫然出現了一座保險箱。

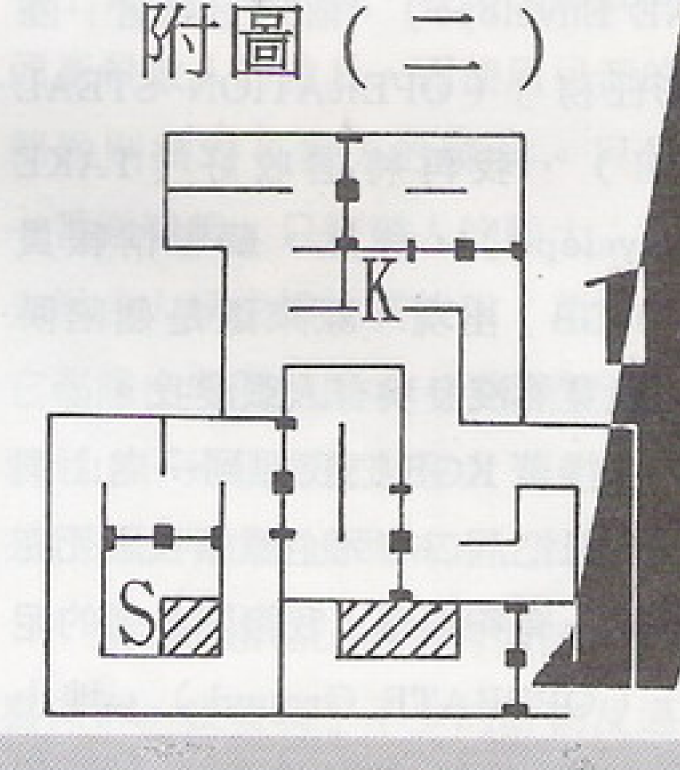
我拿出解碼盒將之附在箱門上(USE Little box on Safe door)然後按扭啟動(OPERATE Validation button)開始進行解碼，先按保險箱上的選擇扭(OPERATE Up button 或 OPERATE Down button)選擇數字，一找到會使解碼的燈亮起的數字，我立刻按保險箱的確定鈕把數字鎖定(OPEARATE Lock combination)，靠著解碼盒我解開了四個數字後(註4)，將解碼盒關上(OPERATE Validation button)並收了起來(TAKE Little box)，我打開了保險箱的門(OPERATE Lock combination)，裡頭又有一封信，剛拿起了信(TAKE Envelope)討厭的跟屁蟲KGB又尾隨而至，而且連OTTO也露面了，無意中，KGB奪走了信封，於是英、蘇及第三國，展開了一展信封爭奪戰。

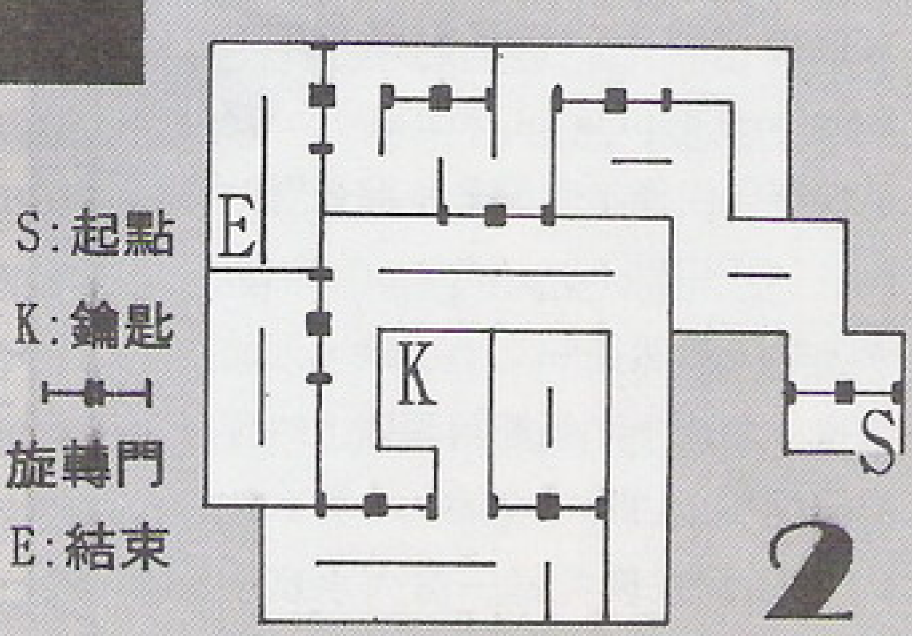
註3：請參閱地圖(二)。每一個迷宮都須先拿到鑰匙。

市中心位置圖

軍事基地　公園　銀行　花店　旅館　海灘

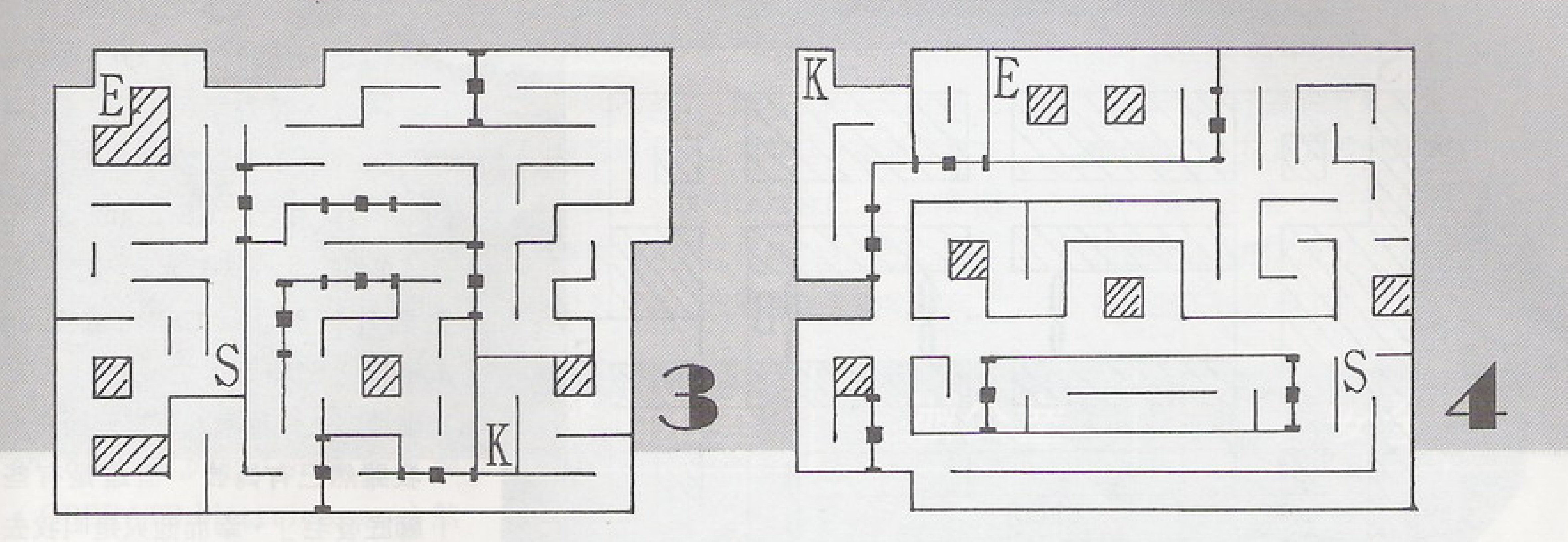
附圖(二)





S:起點
K:鑰匙
旋轉門
E:結束

2



註4：找到一個數字，會使解碼盒亮燈時，視其亮的燈為左起第幾個燈，如在第二順依，則此數字即為密碼的第二個數字。

雙方在海上進行著亡命的水上摩托車追逐戰，除了要追上前面的蘇聯情報員外，我還要小心地躲開鯊魚，真可謂險象環生，但高人一等的我終究奪回了信封，並甩掉了四艘想置我於死地的水上摩托車，許久，我方的潛艇終於露面了。

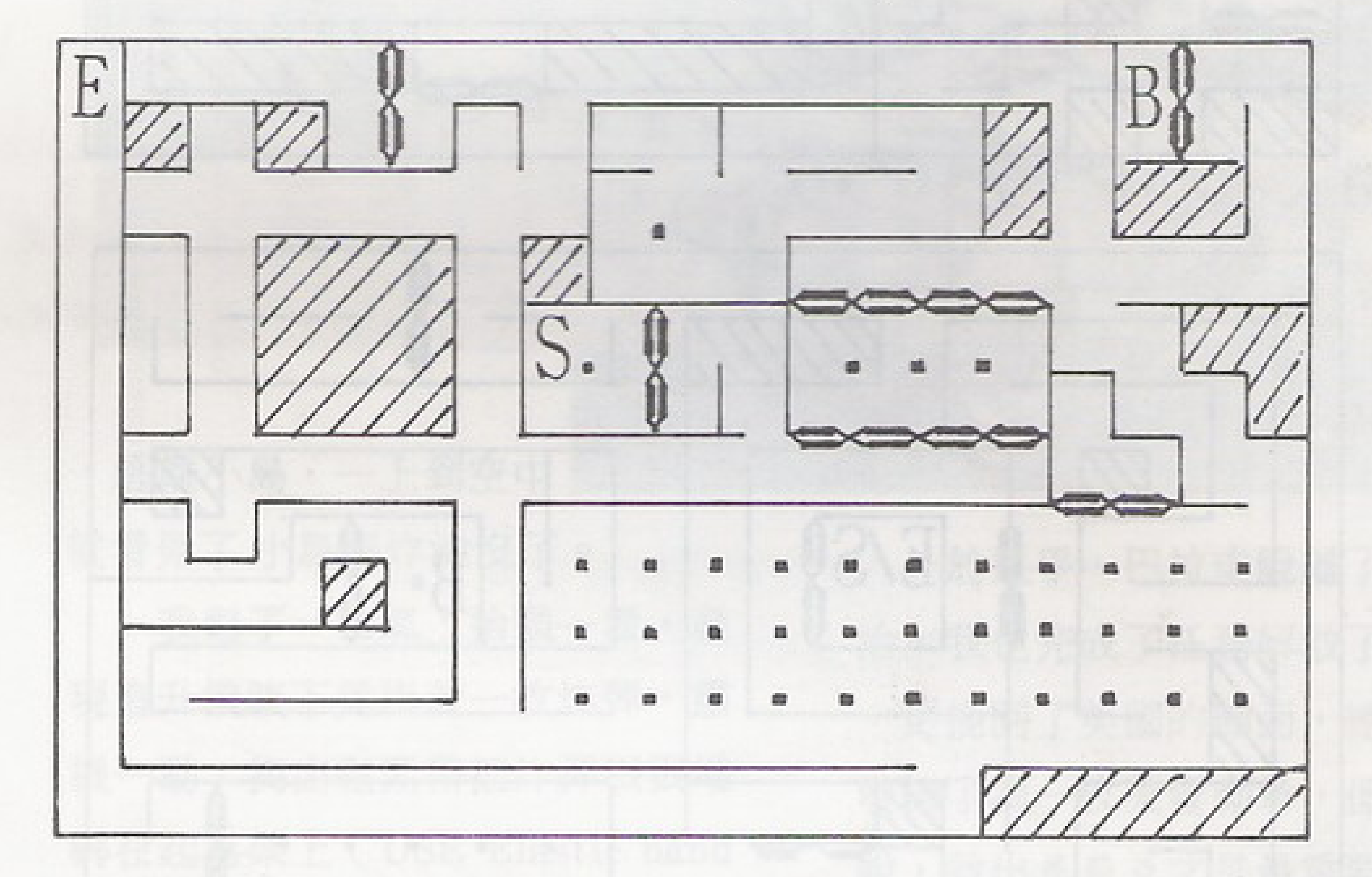
上了潛艇，上級交給了我一張用來解除隱形戰機「隱形」功能的CD片，接過了CD片後，我動身潛入海底，避開了鯊魚，向左直游到靠近右下方一株水草的底部，發現了鬆緊帶（EXAMINE Seaweed），繼續向右出發，發現了一處怪異的海底岩壁，游到靠右邊那棵棕櫚樹檢查一下（EXAMINE Palm tree）找出了一暗盒，我打開了暗盒（OPERATE Palm tree）並按下按扭（OPERATE Button），果然不出我所料！岩壁上打開了一道暗門，我立刻游了進去，直到盡頭的一道閘門，打開閘門（OPE-RATE Porthole）並爬上通道，只見衆人已守候已久，真是哭笑不得！我再次淪為階下囚，被關進鐵籠內。

一等衆人離去，我馬上取出切割鋼筆，輕而易舉地打開了門（U-SE Pen on Lock），接下來用手錶在兩側牆上各射一條鋼索（USE Watch on Wall）（註5），然後沿著鋼索向右移，到了通風道柵網，打開了柵網（OPERATE Grill），又再次面臨迷宮的考驗了，而且這座迷宮內還有「基因突變」的大老鼠，我必須小心翼翼地躲開老鼠，才能通過四座迷宮，終於，我通過了迷宮。（註6）來到了浴室。

註5：此動作須做兩次，左邊及右邊的牆壁各一次。

註6：參閱附圖㈢。每一座迷宮皆必先取得扳手。

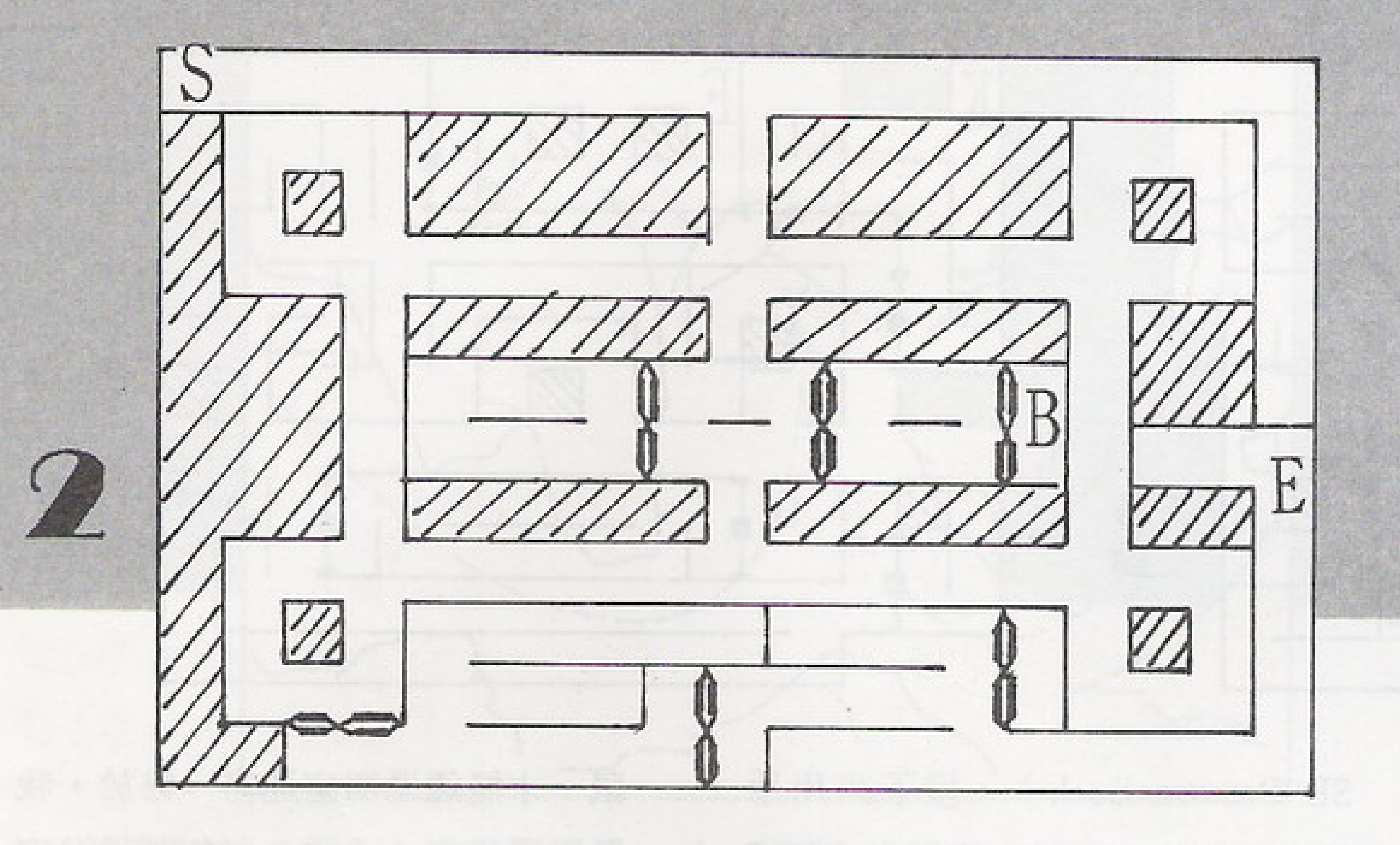
附圖（三）



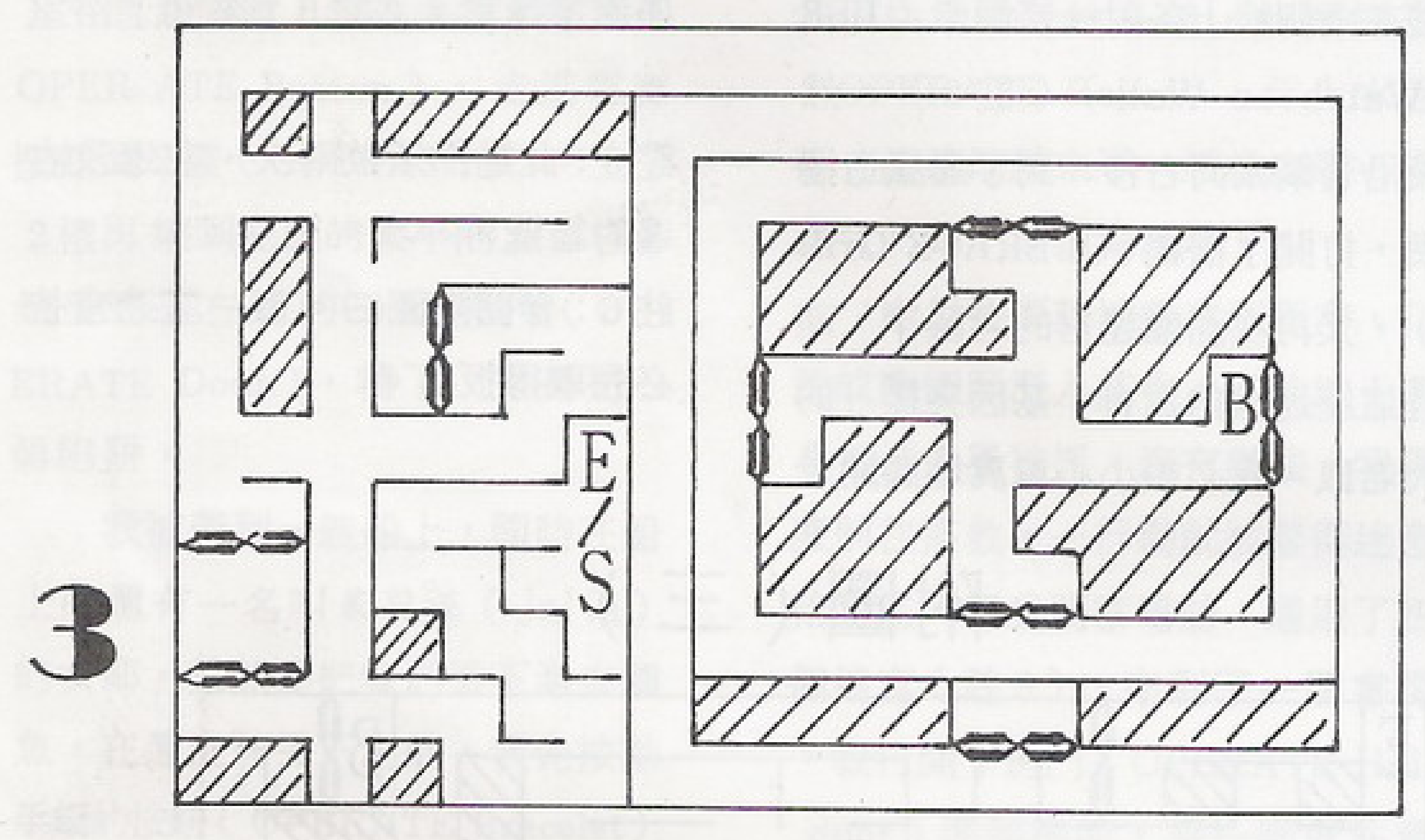
S:起點
⟺一閘門
B:扳手
E:結束



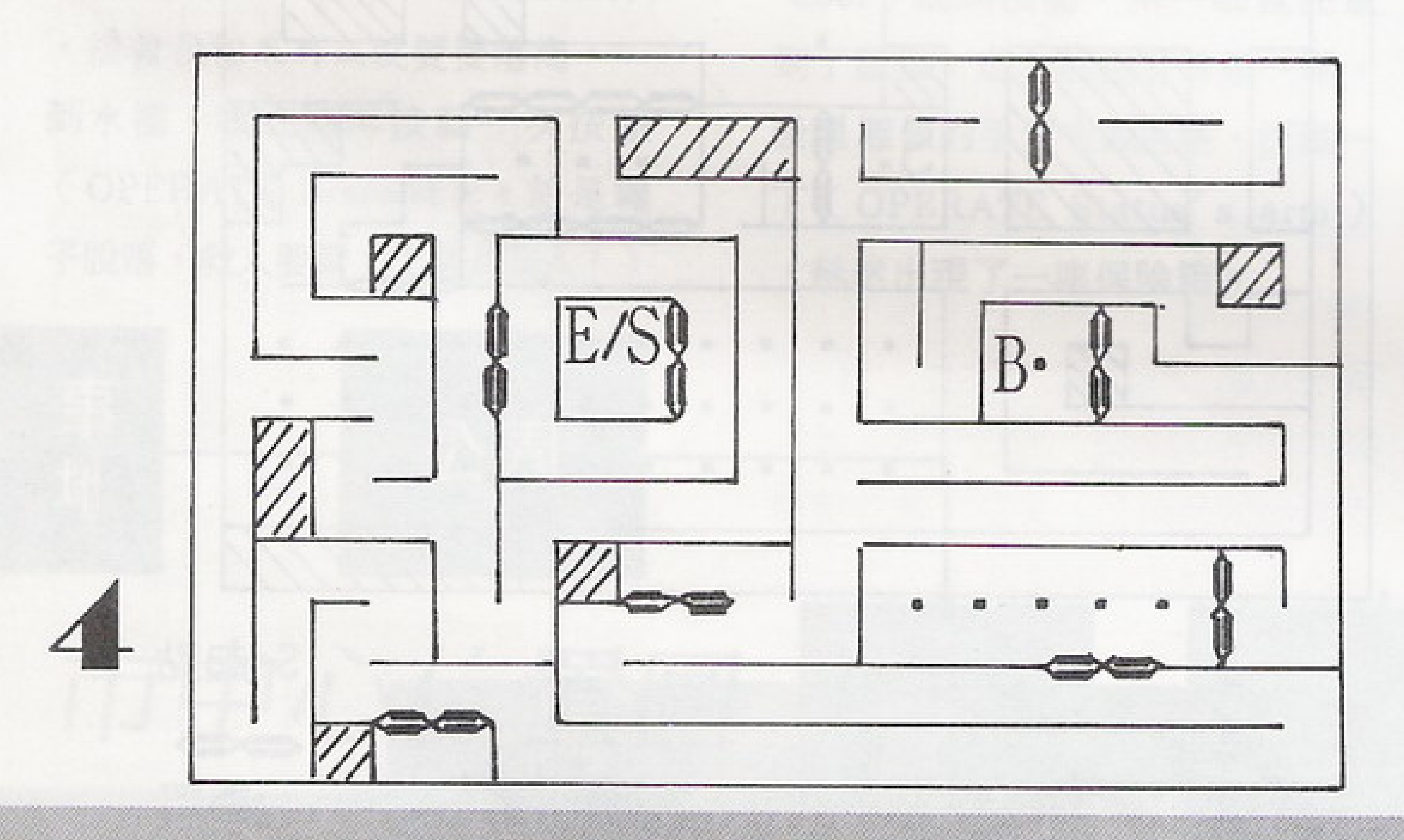
2



3



4



猛然見到一個警衛，我立刻先躲入陰暗處（不可太接近），找到機會制伏了警衛（OPERATE Solider），然後在鏡子旁到找到了浴巾（TAKE Napkin ）、靴子（TAKE Arm boots）及一條鞋帶（TAKE Laces），又拿起椅子上的制服換上（TAKE Clothes），再用浴巾塞住警衛的嘴（USE Napkin on soldier），用鞋帶把他綁緊（USE Laces on Soldier）。OK！我準備離開時，忽然在洗手台上看見了一個玻璃杯（EXAMINE Sink），於是順手拿取（TAKE Glass）。

接著到儲藏室，我把下兩排的6個抽屜全都打開（OPERATE Drawer），搜查了一下（EXAMINE Drawer），發現了一個空白的印章及鞋帶（TAKE Blank Stamp）（TAKE Laces），太巧了！我先把鞋帶繫上（USE Laces on John），已無可用之「材」，走出儲藏室，一位敵人軍官迎面而來，我雖然已有偽裝，但還是有些「腳底發毛」，幸而他只是叫我去倒水給他，我走進隔壁房，取出杯子到右下方的飲水機倒水（USE Glass on Fountain），接著在上面的垃圾堆內（OPERATE Garbage dump）意外地找到了一艘救生艇（TAKE Lifeboat），又在床上的衣服（EXAMINE Clothes）「黑」到了一張任務指示卡（TAKE Mission instruction）。

我把水拿到了軍官辦公室，遞給了軍官（USE Full glass on Officer），趁他喝水時轉身後仰的那一瞬間，我很快地施展「空空之手」將桌上的印章掉包（TAKE Stamp），然後離開到剛才倒水的那間房裡，拿起椅子旁的印台（TAKE Ink pad），將印章蓋在印台上（USE Stamp on Ink pad），再把已沾上墨水的印章蓋上任務指卡（USE Inked Stamp on Mission instruction），如此一來，一張已獲授權的任務指示卡就出爐了。再來我拿出了我的香煙盒打開（OPERATE Cigarette case），拆開其中一支指紋辨識的煙捲紙（OPEARATE Cigarette）並印在杯子上（USE Cigarette on Class），嘿！嘿！如此便得到軍官的指紋了。

我隨即前往安全門，將指紋捲紙附在門口的指紋識別器上（USE Fingerprint of Fingerprint ID），身份無誤（才怪！），門打了開來



，我向內直到一道有警衛的防護門前，再出示了我的任務指示卡（USE Authorized mission on Mailbox），安全通過，繼續向內前進，並小心地環看四周環境，走到第四道門時，忽見門前的垃圾筒旁，有個插座。於是我拿出了電鬍刀插上插座（USE Electric cable on Electric plug）並將它啟動（OPERATE Electric razor）然後丟進　垃圾筒內（OPERATE Electric razor on trashcan），通過了門便到了主控室了！

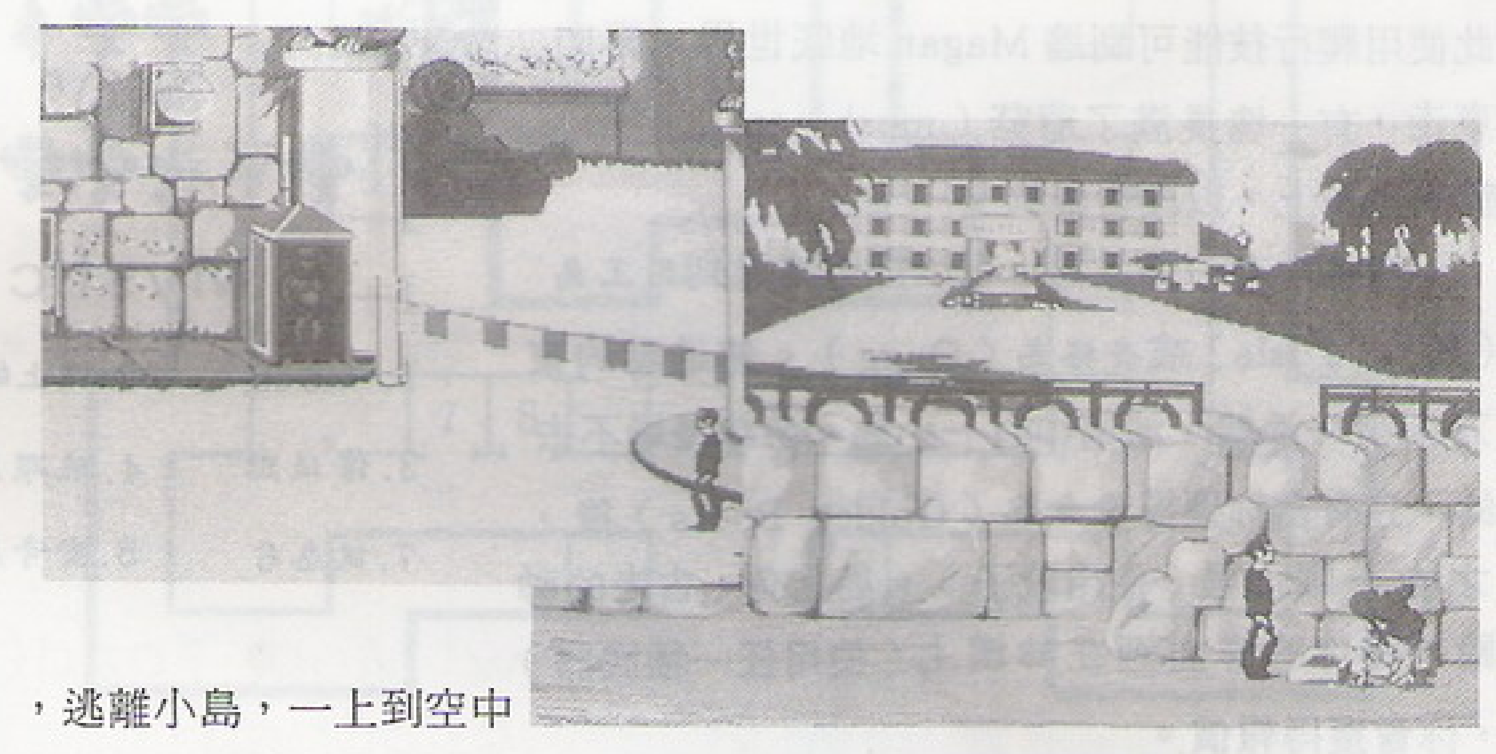
我還未有所行動，Dr.Why便識破了我，他立刻把攜有核彈的隱形戰機升上空去，朝著美國首府華盛頓直奔而去，並進入時間倒數，此時眼睜睜地看著時間一秒一秒的過去卻無能為力，心想大概完了…忽然倒數到130秒時，我放在垃圾桶的刮鬍刀錄音機傳來那段長官捉弄我的玩笑，頓時使得整個主控室大亂，我便趁機拿出火箭雪茄射向主控電腦（USE Cigarette on Computer）摧毀了主電腦，轟隆一聲！人工島隨著也失去了平衡，開始震動不止，隨時有沈沒的可能！！

此時我立刻上前去制伏OTTO（OPERATE Otto）但Dr.Why卻乘隙挾持著茱莉亞逃走了。打倒了OTTO，我立刻拿出CD片放於機器中（USE Compact disc on CD player），如此一來，隱形戰機就失去了「隱形」的法力，馬上被雷達發現而遭擊落。眼看著島在下沈了，我飛快地奔出主控室衝向停機坪，乘直昇機向未起飛之際，和茱莉亞一起抓住直升機的起落架，逃離小島，一上到空中就看見了小島爆炸沈沒了。

我鬆了一口氣！抬頭一看，發現直升機腹下竟掛著一枚炸彈，靈機一動，掏出鬆緊帶把炸彈狠狠地綁在起落架上（USE Elastic band on Bomb），然後我和茱莉亞都鬆開手，在落下水之前我很快地丟下了救生艇（OPERATE Lifeboat），Dr.Why見狀，竟想投下炸彈幹掉我們，卻萬萬沒料到炸彈已給我…嘻！！嘻！！只見Dr.Why和直升機化成了火花，不明不白地就向閻王爺報到了！

於是乎，巴拉圭脫離了狂人統治，我也完成了任務解救了華盛頓，更挽回了美國的顏面，總統特頒發給了我一枚榮譽勳章，但對我來說，救出茱莉亞才是最重要的！！（江山易改、本性難移）

警衛浴室
辦公室
安全門
儲藏室
倒水房間
鐵籠



魔龍之戰 攻略（二）

/Lotus

Mystic Wood（神秘林）

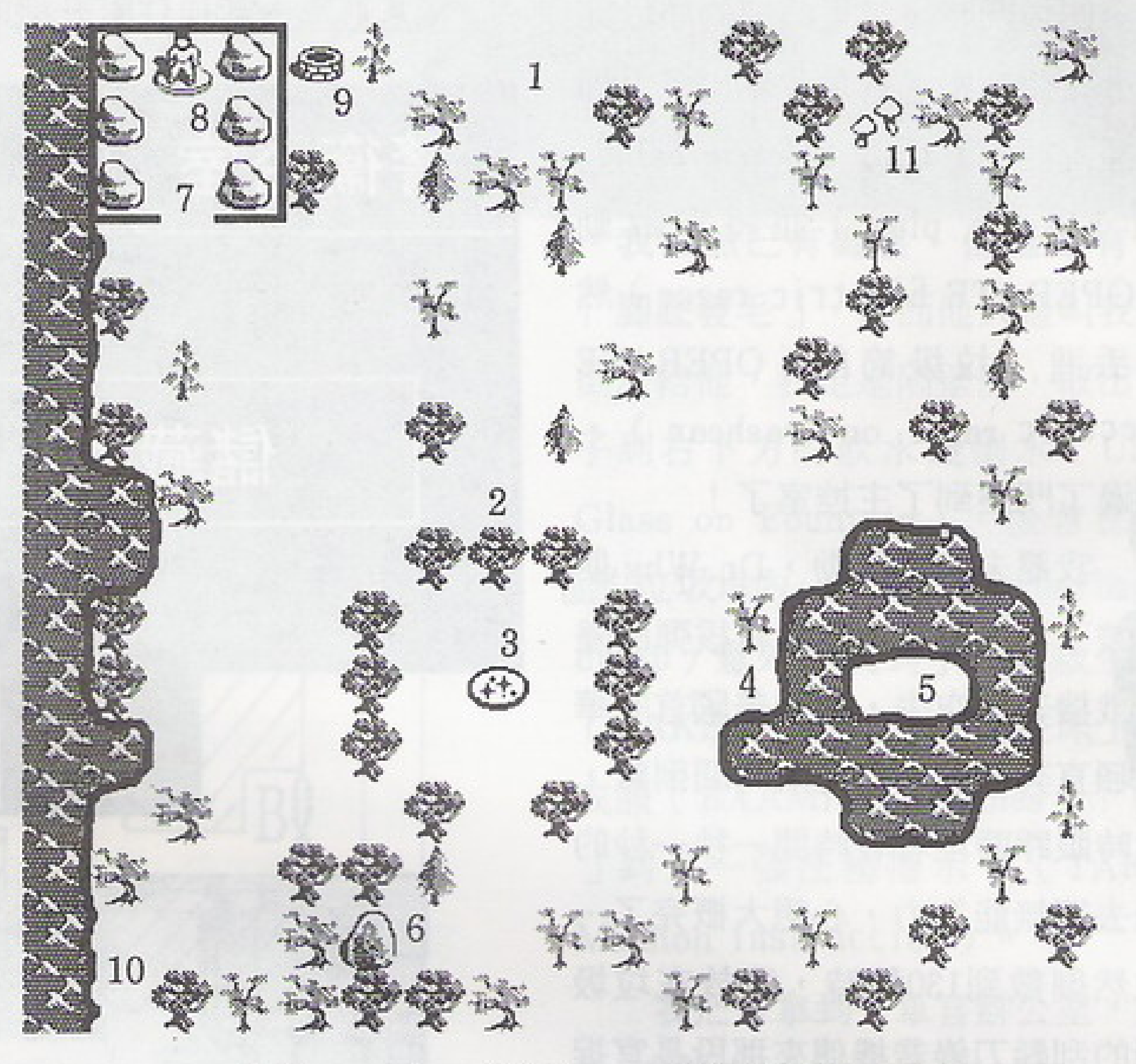
這片樹林位於太陽島的西南，是德魯伊教法師查頓（Zaton）的居所，自從納達奪走了查頓的魂魄，這裡就殘破不堪了。由於德魯依教崇拜自然，這座樹林中居住著各種動物、岩石和樹木精靈。精靈並不是好惹的，打不過就逃吧！

樹林的西北有一所供奉安奇度神（Enkidu，半人半獸）的神殿。如果你自恃力氣和精神力量都出類拔萃（Strength，spirit 點數要夠），不妨拾起神像旁的號角，吹響號角，和安奇度來一場角力。若是你勝了，安奇度會賜給你施用德魯依法術的能力，並加上許多法術。

神殿東邊有一座井，井中隱隱傳來哭聲，在此使用爬行技能可到達 Magan 地底世界。再向東走，有一塊長滿了蘑菇（mushroom），摘一點帶在身上，以後會用到。

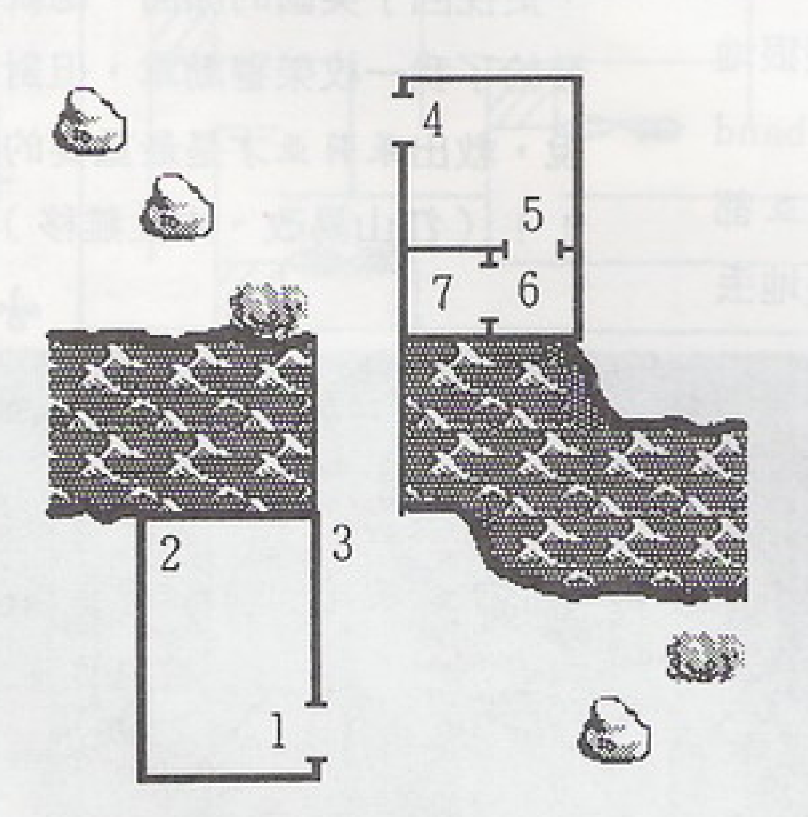
樹林中有一傳送點，可以把你傳送到國王島（King's Isle）或奎格島（Quag）。傳送點的東方則有一池塘，池塘中有一小島。游泳是過不去的，只有當你獲得黃金靴（Golden Boots）後，才能一躍而過（使用靴子）。島上有一古老的神殿，將你的鮮血洒在神壇上（使用任一種武器），你會獲得報償。

南方則是查頓的墳墓，當你日後從東方諸島獲得了靈碗（Soul bowl），可以在這裡召回查頓的靈魂，並得到回報。



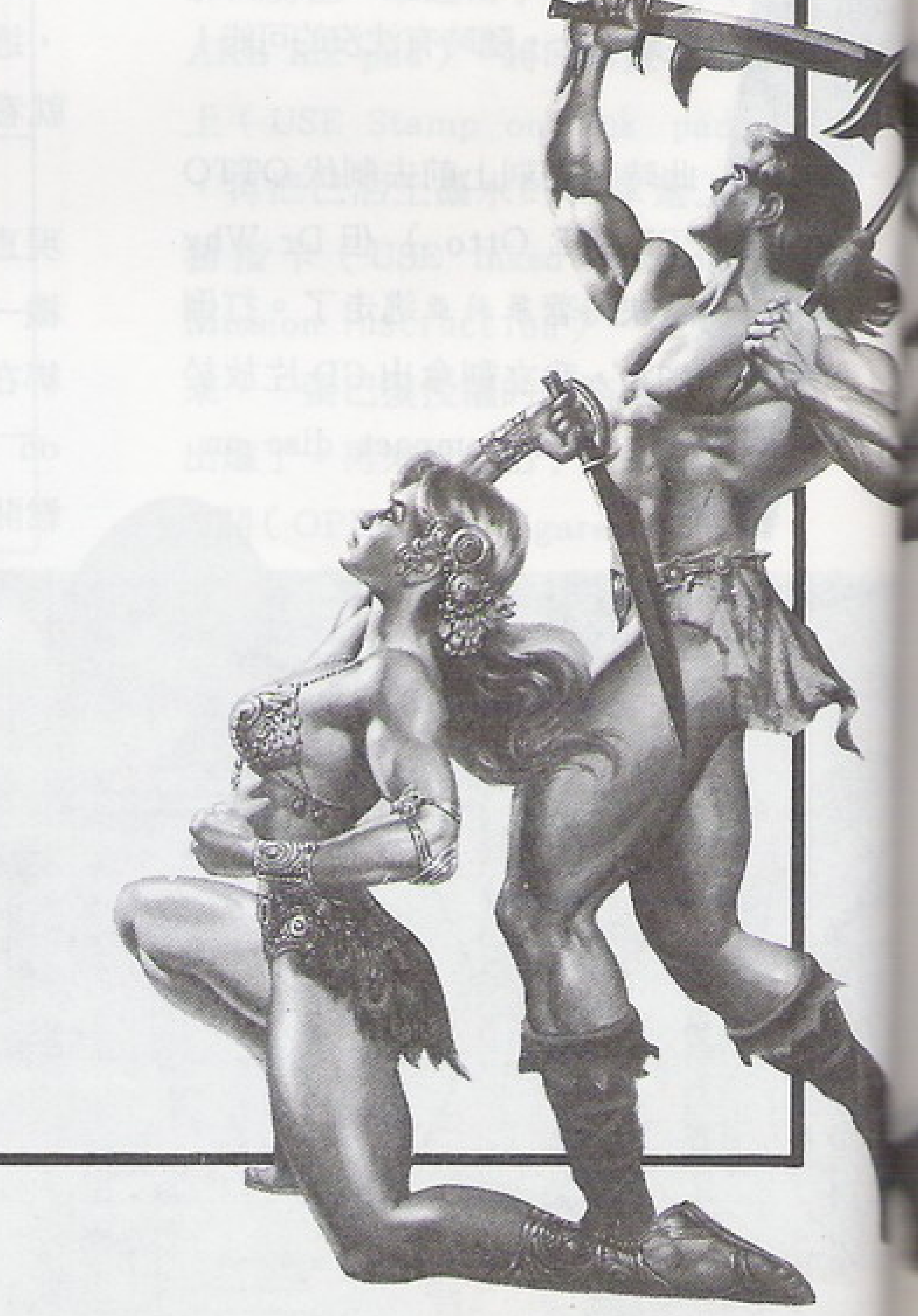
Mystic Wood（神秘林）

1. 訊息70
2. 泥上的腳印（使用 tracker 技能可到傳送點）
3. 傳送點
4. 跳躍處
5. 古老的神壇
6. 查頓之墓
7. 訊息6
8. 安奇度神像
9. 地獄之井
10. 寶箱



1. 睡著的士兵
2. 鎖上的寶箱
3. 強行收費的守衛
4. 官員
5. 如果你偷取7的東西，這裡會出現大批官兵
6. 陷阱
7. 武器庫

Heavily guarded bridge（橋樑）





橋樑(Heavily guarded bridge)

這座橋樑連接太陽島和蘭斯克城(Lansk),橋上有重兵防守——說實在的,這些士兵簡直就是強盜!他們向每個過橋的人收取大筆「海關費」。如果你躲藏的技術夠好,也可以躲過。當然,靠著拳頭打過去是最簡單的辦法了!

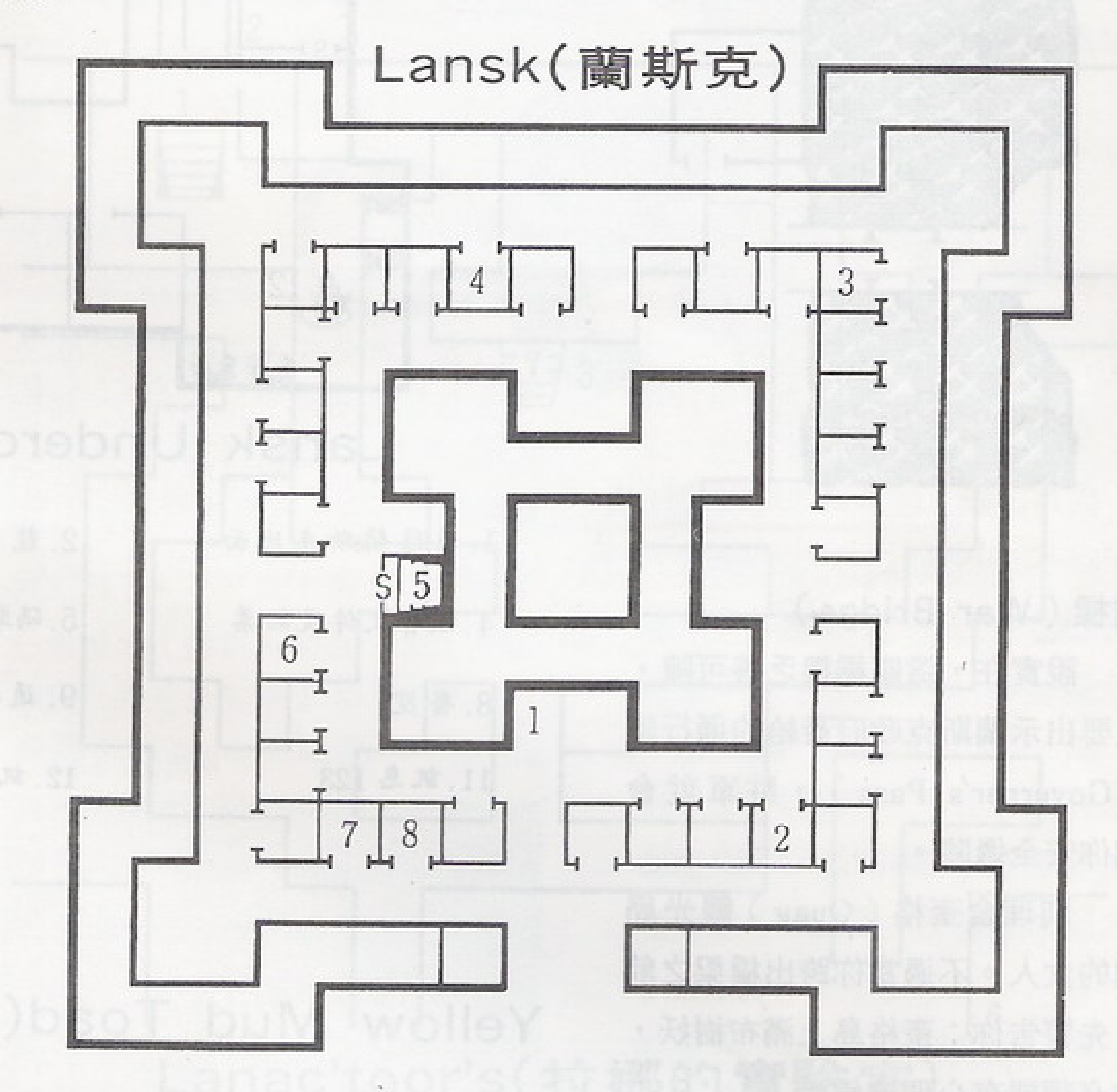
靠近太陽島(南方)這邊的屋子裡擠滿了睡著的士兵,施展妙手空空之術(Pick Pocket)可以從士兵身上偷到一把鑰匙,用以打開屋角的箱子,裡面有非常難得的法術卷軸。如果沒有鑰匙,觸碰箱子會驚醒士兵——那就準備展開一場大戰吧!

北方的武器庫可就沒那麼容易了——雖然裡面珍藏的各種武器和龍石值得你用血去換取。如果你覺得自己有本事對付總數約 20 的 Guard 及 Pikeman,那麼就不要理會官員的警告,衝進去吧!

蘭斯克(Lansk)

蘭斯克是個相當無聊的地方,除了老邁的看門人和一群流氓外,只剩一堆尸位素餐的官僚,找到 Lubrication 部門,運用三寸不爛之舌(bureaucratic),再塞五百塊給那位官員,通往地下城的樓梯將打開——原來蘭斯克的重心在地底!

如果你不怕麻煩,不妨走訪蘭斯克的各個公家機關,按照他們的指示去做公文旅行,可以獲得一紙通行證(Goverer's Pass)。不過在地下城的黑市中,花費一點代價也可以買到偽造的。



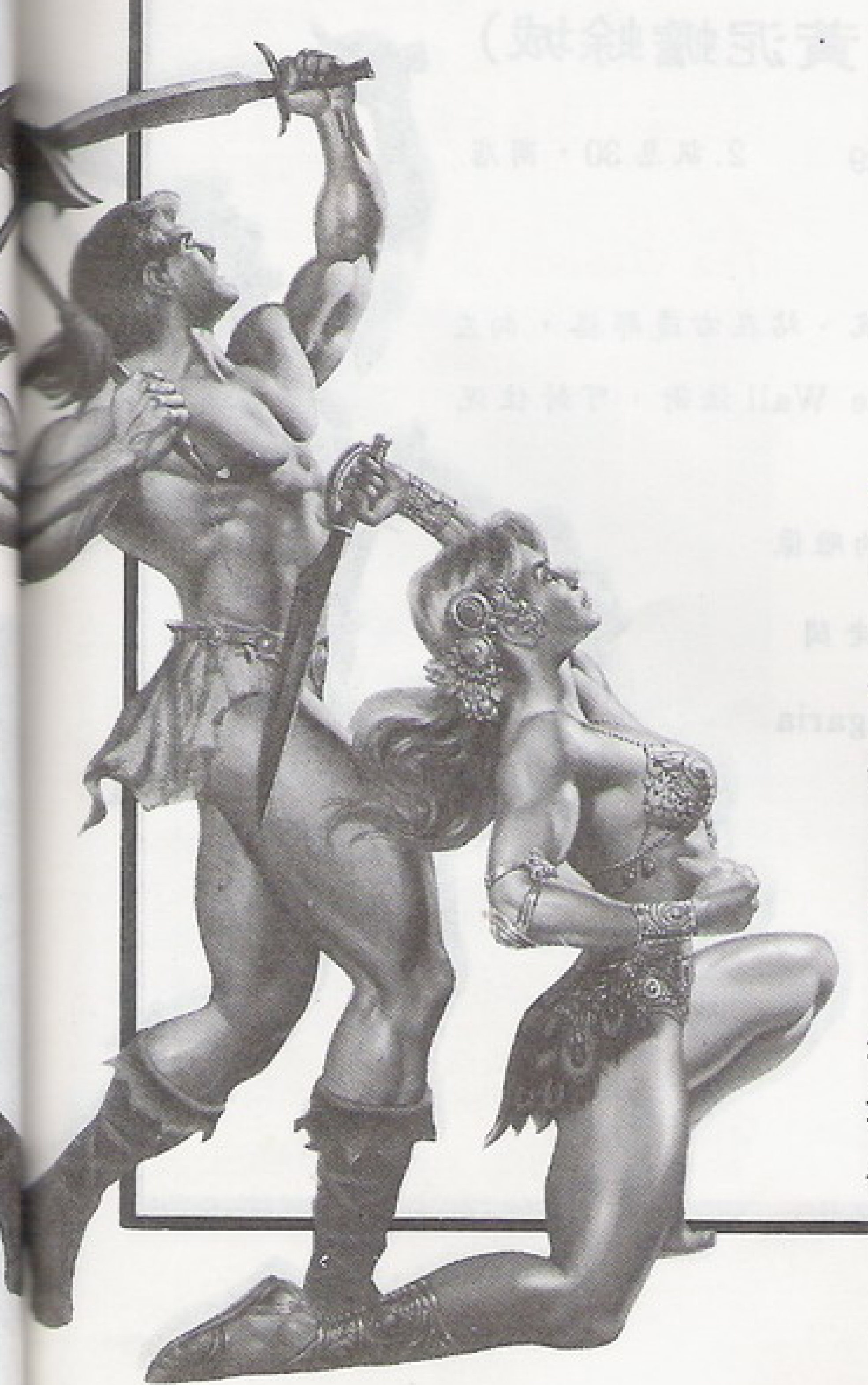
蘭斯克地下城(Lansk Undercity)

蘭斯克是個兩極化的地方:地面上繁文縟節一大套,地底下卻是個瘋人的世界,他們成群結隊出現,而且都很不好對付,不分靑紅皂白就和你大打出手。

武器店、護具店、醫院一應俱全。比較特別的是販賣魔法卷軸的地方,位於某個密門之後。另外你也可以在這裡買到各種偽造文件(市民證及通行證,不保證管用)與通往國王島(King's Isle)的船票,不過小心,碼頭上常聚集著瘋女人。

地下城的四角分別有四座雕像,有助於使你了解諸神的歷史。據說某座雕像之下藏有寶藏,使用力氣(strength)試試你就會知道了。

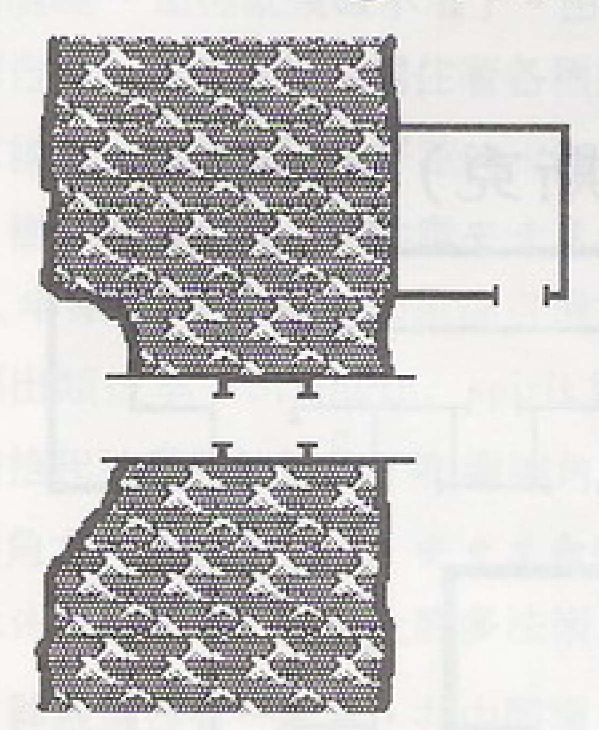
市中心是蘭斯克所畜養的龍,你必須通過一道密門並打開一道上鎖的門才能見到牠。由於這條龍正



在生病，把牠醫好（用法術或物品）後，牠會對你有所回報。

東南角有一樓梯通往 Magan 地底世界，可以經此到達波卡城等其他地點。

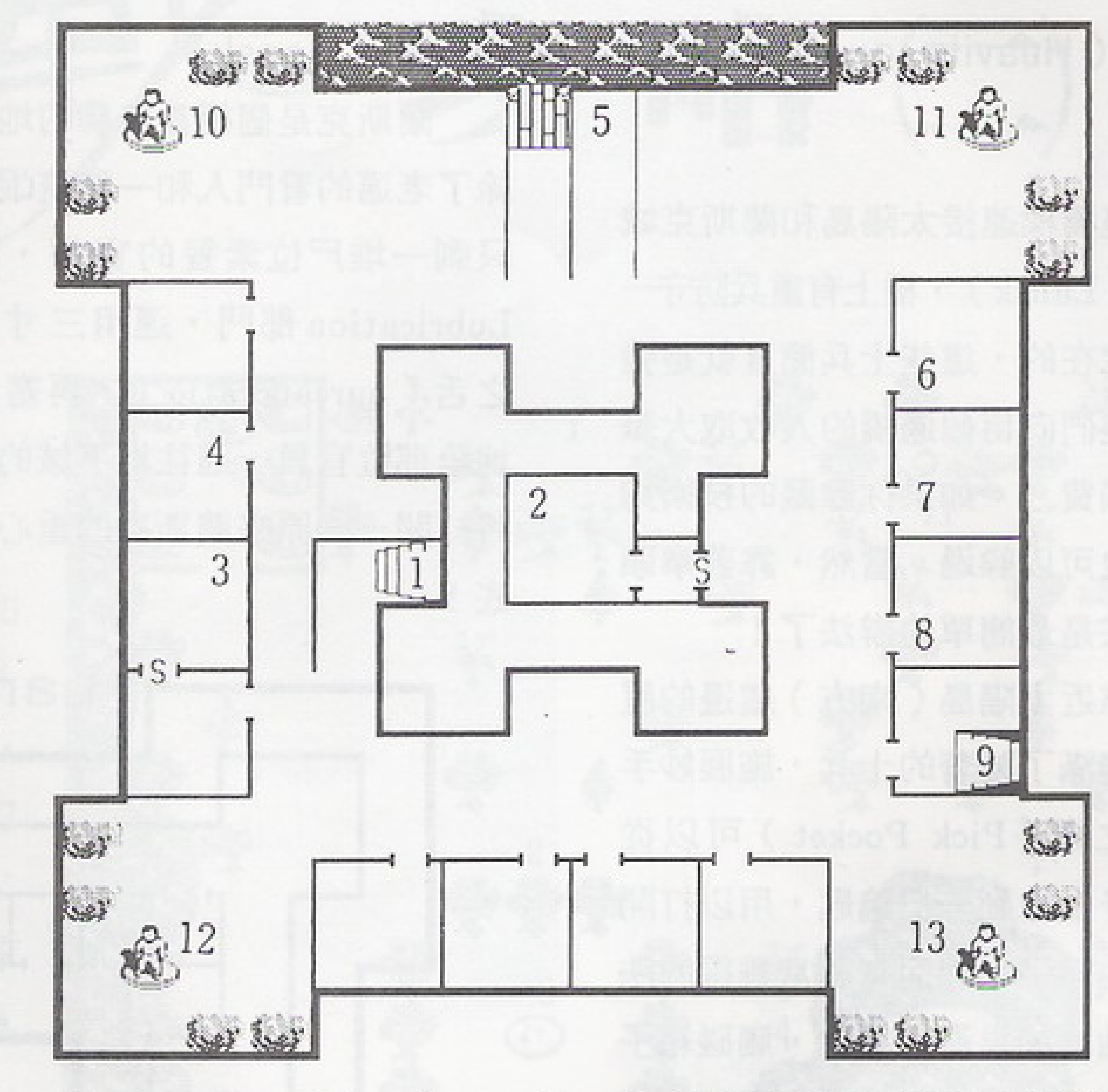
War Bridge(橋樑)



橋樑（War Bridge）

說實在，這座橋樑乏善可陳，只要出示蘭斯克政府發給的通行證（Governer's Pass），駐軍就會讓你安全過關。

別理會奎格（Quag）觀光局裡的女人。不過當你跨出橋梁之前，先警告你：奎格島上滿布樹妖，你必須要有心理準備。

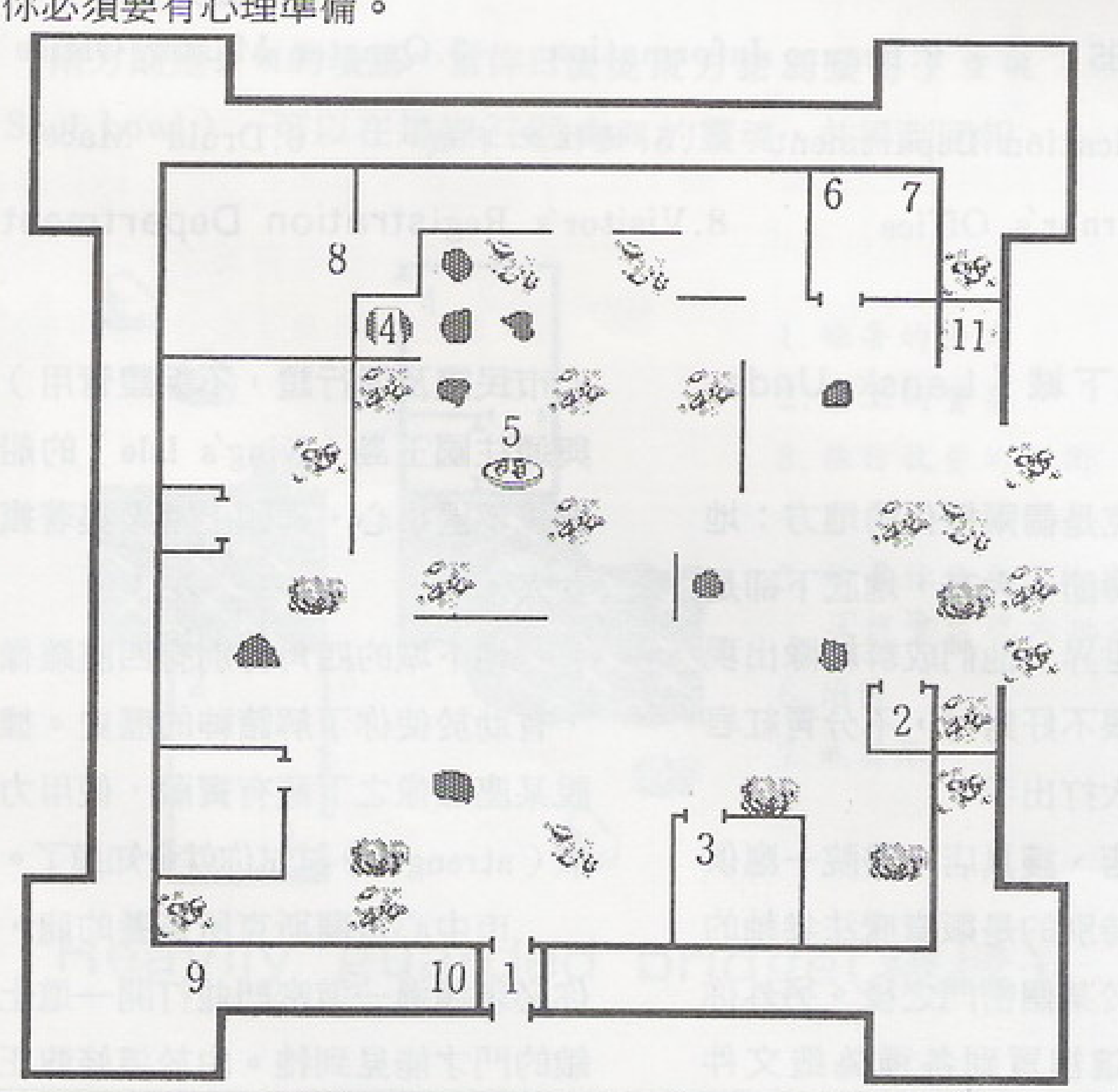


Lansk Undercity(蘭斯克地下城)

1.通往蘭斯克地面	2.龍	3.魔法店
4.販賣文件及船票	5.碼頭	6.武器店
7.護具店	8.醫院	9.通往地底世界
10.訊息 122	11.訊息 123	12.訊息 124
13.訊息 125		



Yellow Mud Toad(黃泥蟾蜍城)



1.訊息 29

2.訊息 30，商店

3.醫院

4.泥水坑、站在右邊那格，向左施 Create Wall 法術，可封住泥水坑

5.拉娜的雕像

6.酒店老闆

7.Berengaria

8.神殿

9.守衛

10.寶藏



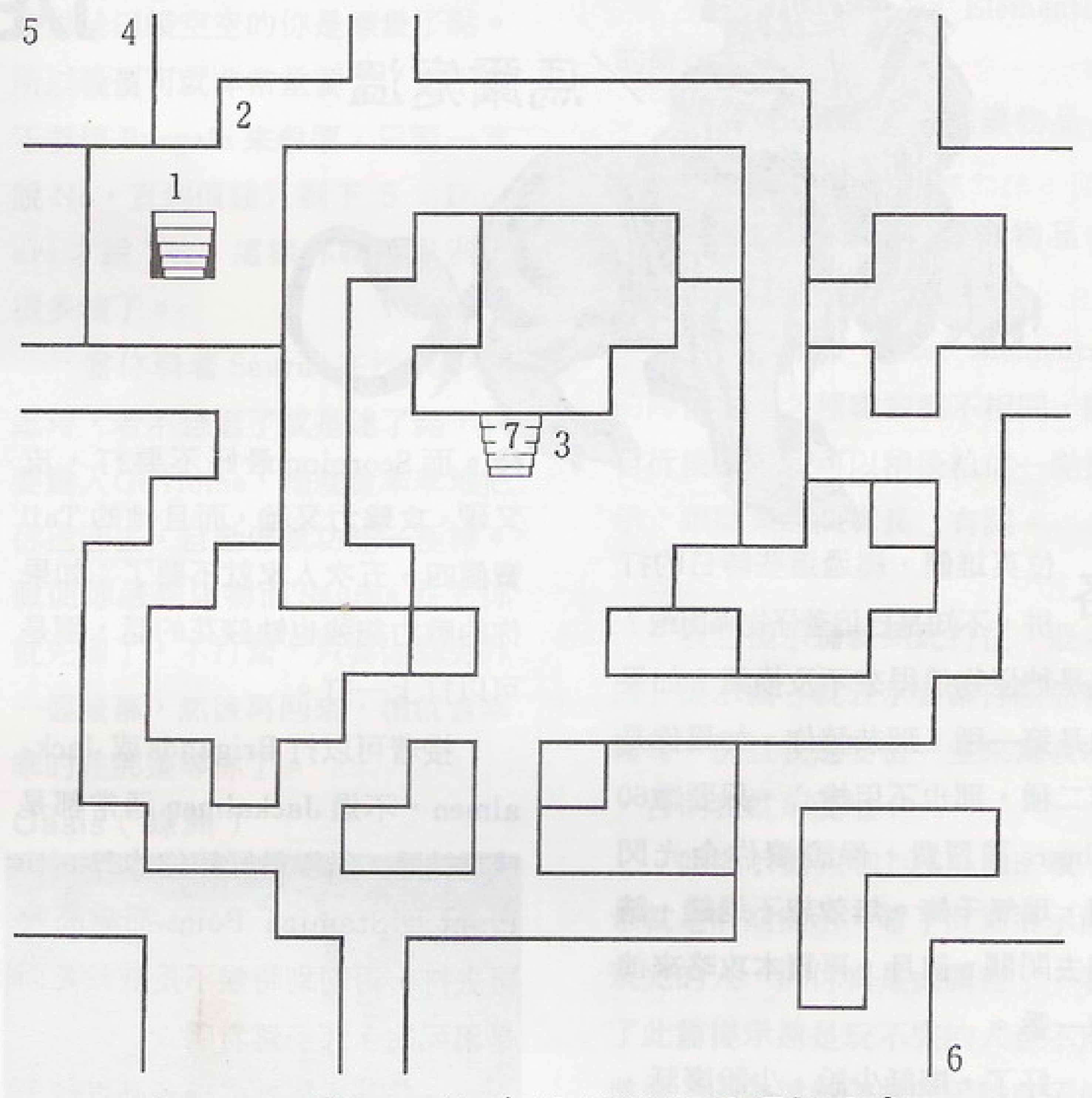
黃泥蟾蜍城（Yellow Mud Toad）

好怪異的城市名字！不過果真是處處泥濘，泥水不斷從某個坑洞中湧出，使得整座城市的地基下沈，城牆傾倒。城西北金蟾蜍神殿的住持表示，只要有人能遏阻泥水外洩，就可獲得具有魔法的靴子一雙（Golden Boots），這雙靴子可助你跳過許多深淵河流，不可不拿。只要你找到了泥水湧入的源頭，在此用法術建立一道石牆（Greate Wall），就可以去領賞了。

城南的商店販賣護身符（Ankh），不妨買一個留作紀念。另外，聽說有一小支軍隊正在守護城牆內的某處寶藏。

如果你曾經入過菲巴斯城（Phoebus）的監獄，那麼在酒店可以碰到你的救命恩人 Berengaria，他會送給你一些卷軸。當然啦！酒店老闆的小道消息也會使你見識大增。

市中心的半座雕像是偉大的魔法師拉娜（Lanac'toor），事實上，邪惡的納達將拉娜變成石像後，又將其敲碎，把碎片散布在迪瑪大陸的各個角落。傳說只要把拉娜身體的碎片在此重新組合，就會有神奇的事發生……（拉娜的碎片共有四塊：頭、手、手臂、身體）





1.通往地底世界　2.在此施 Greate Wall 可以封住地底世界入口

3.訊息107　4.一些魔法卷軸　5.眼鏡　6.寶箱



拉娜的實驗室（Lanac'toor's Lab）

當你找齊了四塊拉娜的身體碎片，才有可能到這裡來。

拉娜把所有的重要物品放在一間封閉的房間，你必須靠軟化石頭（Soften Stone）的法術穿過層層牆壁才能抵達——這個房間是沒有門的。這裡的法術卷軸及武器都十分珍貴，而遺落在地上的眼鏡（spectacles）更不能錯過，它在往後有特殊的功能。

實驗室中有一些遊蕩的孤魂野鬼，只要把地底世界的入口封死（用 Greate Wall），它們就不會源源不絕地出現了。

〈待續〉





烈火神兵
提示篇

／馬爾寇溫

各位英雄們，經過這些時日的打拼，不知是已追著怪物滿街跑？或是被怪物追得來不及換氣？如果你是第一種，那恭禧你。如果你是第二種，那也不用擔心，只要繳60 Dinars 補習費，保證讓你金光閃閃，瑞氣千條。無效恕不退錢，請回去閉關 n 個月，再買本攻略來演練一番。

好了，廢話少說，少說廢話，各位同學自己找位子坐，眼睛張大點，正式開講囉！

× × ×

首先先講一些生存之道及練功法。

第一天最好先去 Guild 練功，此人物有的技能都要練，但以 Weapon Use 為先，如果此技能點數高的話，敵人根本沒有還手的餘地。當 Stamina 耗光時，回 Inn 睡一小時即可全部補滿，如經濟許可的話，更可買一些 Vigor Pills 來喝，如此練功會更加神速。

白天練功，晚上出去殺怪物。最好打的是 Ghouls（Weapon Use 很高時），而且那雙 Claws 又值錢。而 Scorpion 最好不要打，皮又硬，攻擊力又強，而且牠的 Tail 賣個四、五次人家就不要了；如果你的戰力夠強也缺錢花的話，倒是可以打上一打。

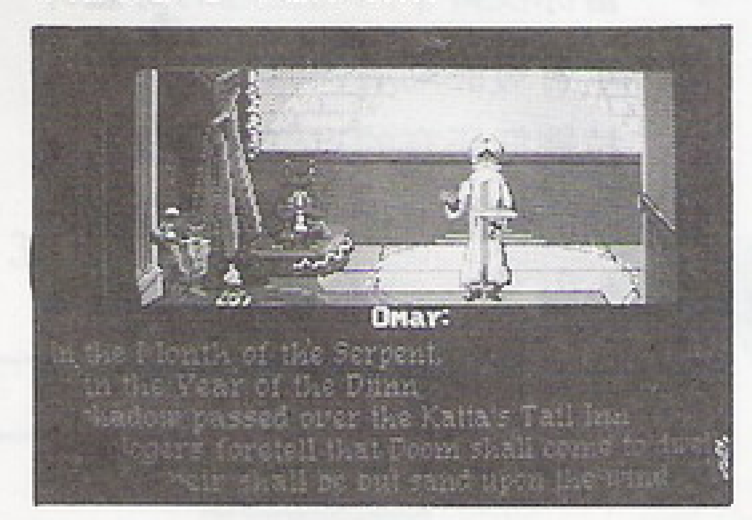
接著可以打 Brigands 或 Jackalmen，不過 Jackalmen 通常都是成群結隊，所以最好等你的 Health Point 及 Stamina Point 都夠高時再去打，否則到時候不是被殺死而是累死的，那多難看啊！

一些基本屬性能練多高就練多高，如此人物傳送到第三代時，就不用傷腦筋了。水多帶一點，免得在沙漠中渴死了。

接下來給各位同學一些較容易卡住地方的提示，但也只是點到為止，其他的部份就看各位同學平時有沒有專心聽講了。

× × ×

Katta's Tail Inn



你可以在這邊白吃、白喝、白睡，而且晚上有時還有餘興節目可看。你最好每天晚上都能夠回來睡，因為如果有什麼重大的事情發生的話，Shema 會在送早餐給你時告訴你。

Money Changer

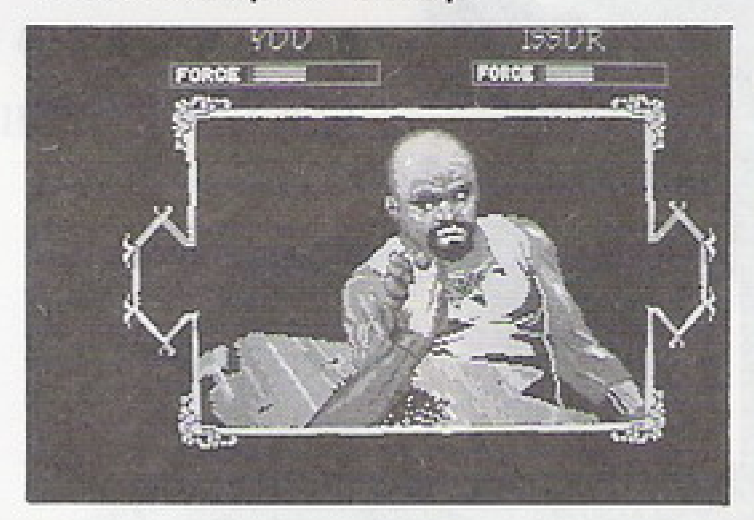
這邊除了換錢外，對賊相當有用，只要你 Make Thief Sign，接下來你的生活將會變得多采多姿了。

Apothecary

如果你是賊的話，Harik 有某樣東西可以降伏 Earth Elemental。

你可以在這邊買 Pills，對你的冒險有極大的助益。另外等 Fire Elemental 出來作亂時，問他 Fire。

The Weapon Shop



在這裡你可以跟 Issur 比腕力（Arm Wrestle）。在這有樣物品可以降伏 Air Elemental，眼睛尖一點的應該可以發現到。另外這裡也是賊的第二個目標。

Guild Hall

這裡是練功的好地方，進去裡面時別忘了簽個大名（Sign Name）。Quest Board可以提供你賺外快的門路及一些重要的消息。

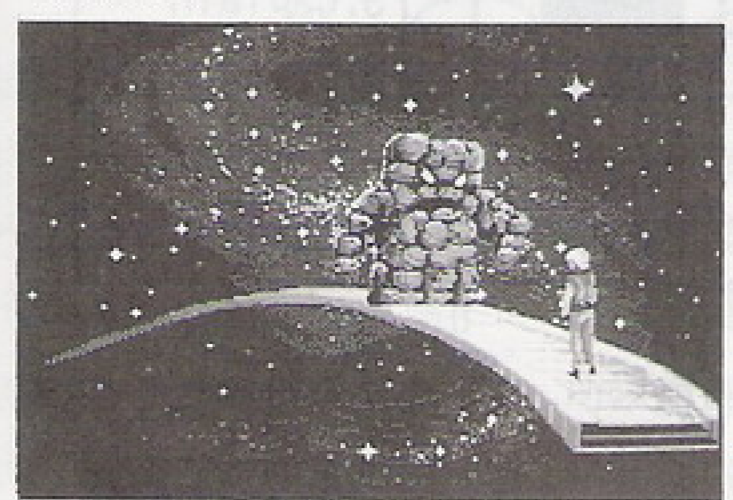
如果你是戰士，Rakeesh可以幫你降伏Earth Elemental，但你得先問對問題才行。

The Enchantress Aziza

想見到Aziza得先回答四個問題才能進去，最後一個問題的謎底為 Aziza 。

你可以問她Magic、Elemental、Plant。

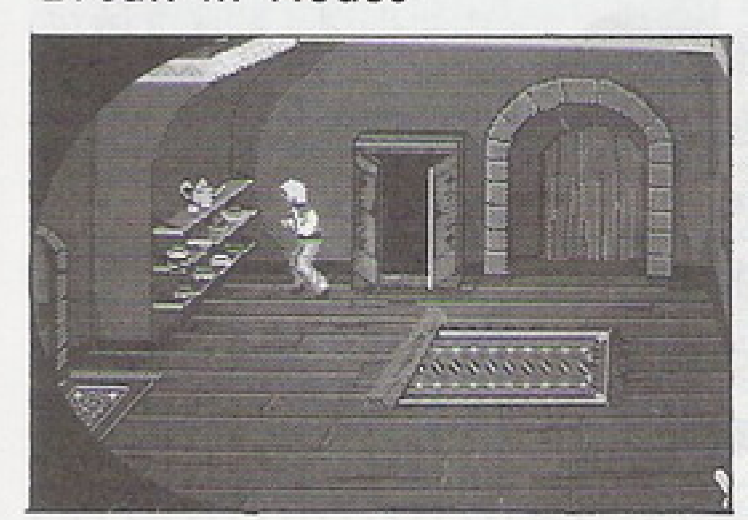
The Wizard's of Technocery（WIT）



你可以在這邊得到最後一項法術——Reversal，但得先通過魔法測驗才行。

資格測驗加上四項魔法測驗共五項測驗，以下列出各項測驗的關鍵魔法：①Fetch、Detect Magic、Trigger。②Levitate、Fetch。③Calm、Trigger。④Force Bolt、Flame Dart。⑤Calm、Fetch、Open 、Flame Dart或Force Bolt。至於使用時機，請自行摸索。

Break-in House



Money Changer給賊的第一個任務就在這邊。當你進入後，當然就要開始潛行（Stealth），不然賊是幹假的！適時的躲藏是非常重要的（Hide in Wardrobe）。可別遺漏了地毯底下(Roll Carpet、Unroll Carpet）。

Saurus Lot

在沙漠中旅行，買匹Saurus來代步是再好不過了，不過牠的價錢對於口袋空空的你是嫌貴了點。所以殺價可就非常重要了，可千萬不要用Bargain來殺價，只要一直說No，直到價錢只剩下5 Dinars才說Yes，這樣你就可以省下很多錢了。

當你騎著Saurus在沙漠中閒逛時，若不想逛了或是迷了路，只要鍵入Go Home，牠就會乖乖地把你送回去，自動導航功能一極棒。假使你遇到怪物而Saurus丟下你就先溜了，不打緊，只要你到另外一個螢幕，然後再回來，牠就會乖乖的在那邊等你了。

Oasis（綠洲）



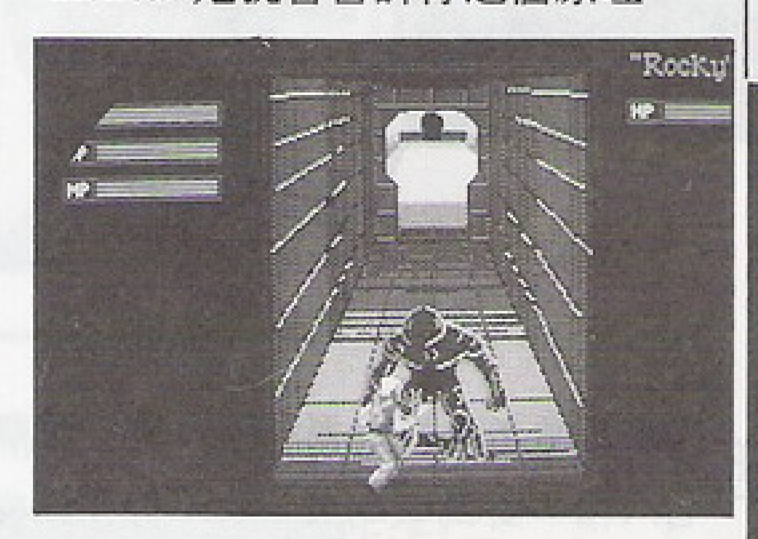
你晚上可以在這邊睡覺，也可以拔Dervish的鬍子去賣給Keapon Laffin。

The Plant Woman

你必須給這棵樹三個禮物才能救活它，一是Water，一是Kiss，最後一個請自行發掘。另外你必須時常告訴它一些事情，譬如你的故事(Story)。等你收齊三樣禮物後，去找Aziza，她會告訴你下一步如何做。晚上也可以在這睡覺。

Elementals

記住它們相生相剋的原理，去找Aziza，向她個別請教每個Elemental她就會告訴你這個原理。



先提示Fire、Air Elemental的降伏方法。

Fire Elemental：關鍵物品：Incense、Lamp、Water。

Air Elemental：關鍵物品：Bellows、Dirt。

至於Earth、Water Elemental的降伏法，各種職業都不相同，請自行摸索，我可以稍後給你一點提示：跟職業的「專長」有關。

× × ×

我想提示篇就到此打住，既名曰「提示篇」就表示要讓你腦筋轉轉彎，況且我還要留一些來寫攻略，否則我就甭混啦！

此提示篇只包括Shapeir城，也就是前期提示，看了此篇提示能玩完的人，那你真是太厲害了！看了此篇提示還是玩不完的人也不用懊惱，因為這個遊戲的困難度不低。所以在此打個廣告；「敬請期待英雄傳奇II——烈火神兵完全攻略」！Bye Bye！





閃擊戰

/L. L. Y.

話說最近波斯灣打得亂七八糟，身為戰略兼模擬遊戲迷的我，發現自己對戰況一清二楚，竟比那些戰略專家還強些，試想從天上飛的隱形戰鬥機、AH-64戰鬥直昇機、F-14、F-18、F-15、F-16到地上爬的M1坦克、空降遊騎兵到海裡游的潛艇，我那樣沒玩過，中東戰場更是小意思，最可怕的中歐和北岬，我還不是照樣來來去去的。

那些戰略專家只會死守住一些文字資料，如果他們能到軟體世界的經銷商處走一遭，想必會受益良多。如今時代已經不同了，學習的方法也不只一種，戰略遊戲迷和模擬遊戲迷們趁此機會可大大的表現一番，向別人顯示一下你可不是只會「玩」而已。

為了不使台灣成為第二個科威特，為了光復國土拯救大陸同胞，讓我們大家一起努力的玩War Game吧！

觀念：

言歸正傳，新陸軍棋是一個很不錯的戰略遊戲，可以訓練一個人的戰略觀念，而這個遊戲中最重要的就是佈局，佈局正確的話，保證百戰百勝。

但在介紹佈局之前，先要強調幾個觀念，能掌握住這幾個觀念，才能發揮佈局的威力。

1.主動：

善戰者制人而不制於人，惟有掌握主動，才能貫徹自己的計畫，並使敵人陷於被動，無法發揮進攻的威力。

2.大膽：

用排名3、4的上校和少校大膽深入攻擊，進行掃盪作戰，這樣才能擴張戰果，為以後的奪棋做準備，電腦的缺點就是太謹慎，每次我已把它後方攪的一團糟時，它卻還停在我的防線前遲遲不敢進攻。

3.謹慎：

對於可疑的棋子先用偵察兵或低階棋子試探一下，不要孟浪的撞上地雷或陷入敵人的埋伏。這一點跟上一點之間並沒有矛盾，其中的權衡必須靠自己的智慧了，不要中了埋伏但也不要被空城計嚇退三十里。

4.鎮靜：

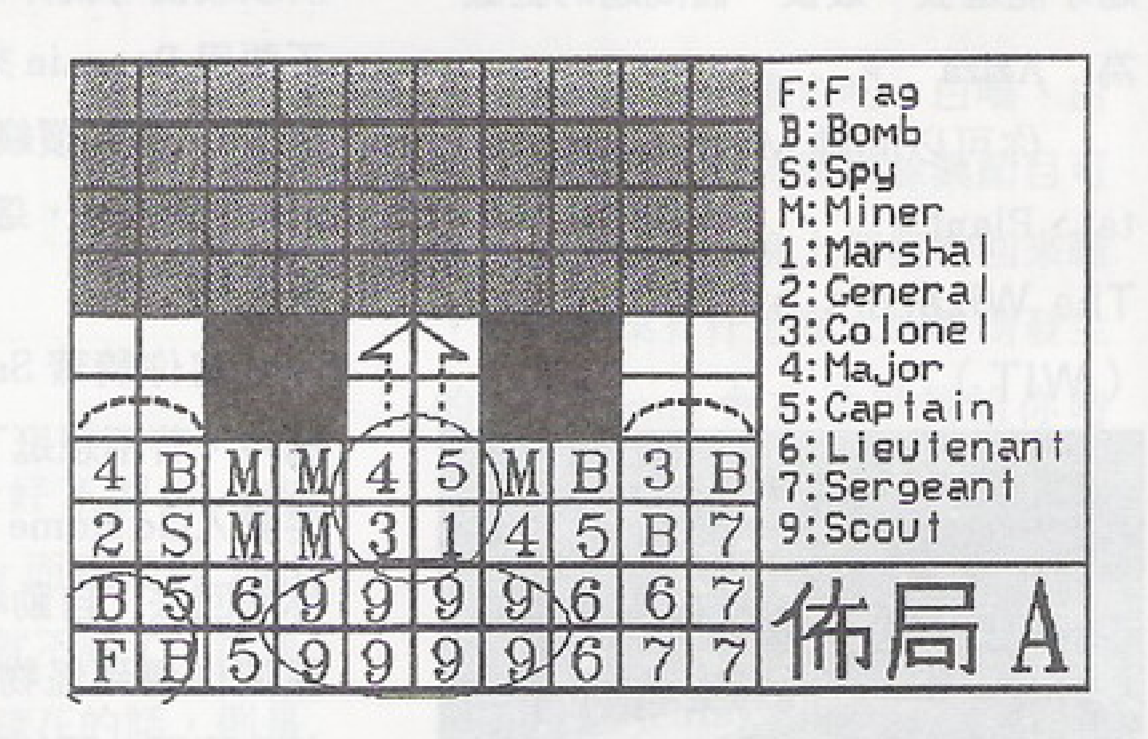
當敵人逼近你防守薄弱地區時，不要驚慌失措，這時以不變應萬變是最好的方法，一方面讓敵人疑神疑鬼，一方面可加快自己進攻的腳步，千萬不要自亂陣腳而擾亂了攻擊計畫。

佈局：

一般人佈局常犯的錯誤就是平均分配，把有力的棋子平均分配在各方面，結果被各個擊破，也無法有效的進攻。天下沒有攻不破的防線，主動出擊才是致勝之道，讓敵人去煩惱該防守那裡吧！孫子兵法中說：「備前則後寡，備後則前寡；備左則右寡，備右則左寡；無所不備，則無所不寡；寡者，備人也，衆者，使人備己也。」一定要掌握住前面所提的主動觀念，才能正確的佈局。

相信各位都聽過田忌賽馬的故事，田忌和齊王都有上、中、下三等級的馬，齊王的馬都比田忌的馬要好一點，這時孫臏就叫田忌用下駟對齊王的上駟，用上駟對齊王的中駟，用中駟對齊王的下駟，於是田忌一敗兩勝，贏了賭金。

我們佈局就是利用這種原理，請參看佈局A的圖，我們把主力放在中央，工兵放在主力之旁做戰鬥支援部隊，偵察兵放在後方為以後的攻擊做準備。第二主力放在左翼，用以護旗或協同進攻。右翼則完全以炸彈封住，惟一的兵力是用來防止工兵的。其他的弱子則堆放在角落，以免妨礙交通，也可以偽裝成軍旗一下。軍旗則放在第二主力後方的角落，用炸彈封住，這是一種最傳統但也最安全、最經濟的放置方式。

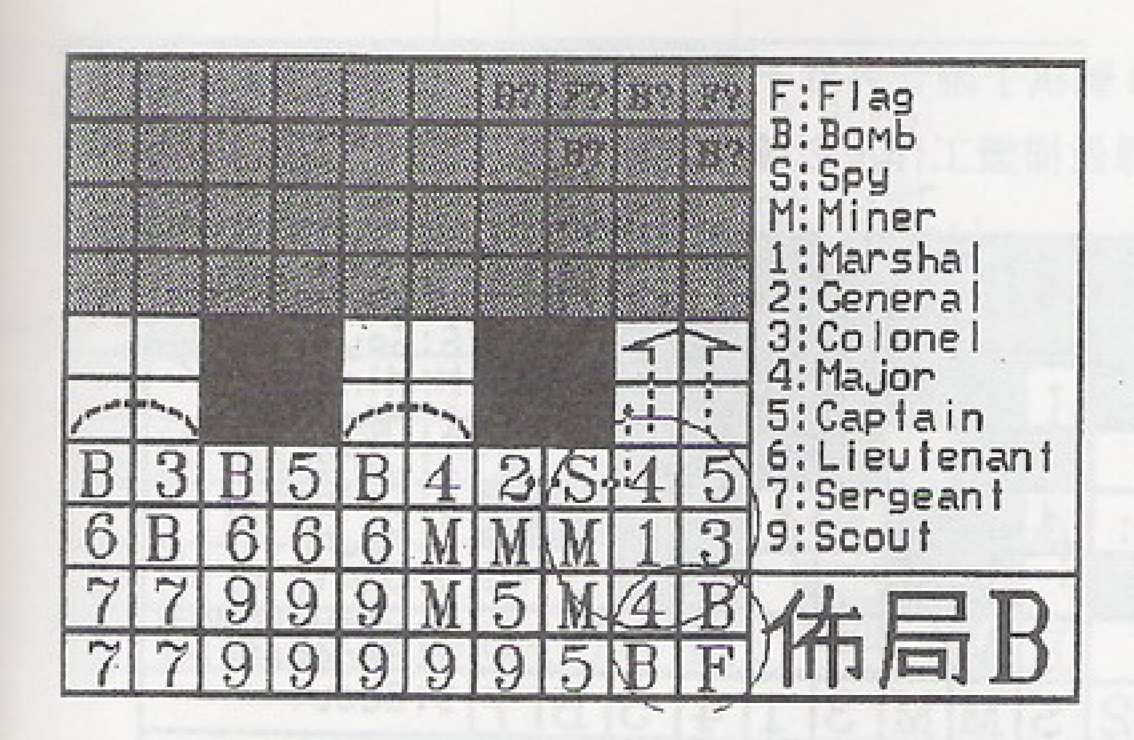


在細部的結構上，左翼以2號棋子和間諜及炸彈配合，構成堅強的防線，中央則以1號、3號棋子為主力，4號、5號棋子做先鋒，是進攻的主力。工兵、、偵察兵則儘量放在一起，以方便調度，可免於被其他的棋子所阻。

進攻主力放在中央的理由是，不管敵人的軍旗

新陸軍棋的戰爭藝術





藏在那裡，都不致於太遙遠，是一種中庸之道，雖不可能很快的結束戰爭，但也絕不會失算，像佈局B乃則是一種極端主義，將主力、軍旗都集中在同一側，間諜也佈置在可以協同進攻的地方，這樣如果你猜對邊的話，可以很快的獲勝，反之則有一場苦戰要打了。

佈局A惟一的缺點是如果敵方的1號棋子也在中央的話，進攻的主力很可能受阻，這時就要大費周章了，所以我目前較喜歡採用更大膽的佈局C

B	4	2	S	4	5	M	B	4	B
6	M	M	M	3	1	3	5	B	7
B	5	M	9	9	9	9	6	6	7
F	B	5	9	9	9	9	6	7	7

F:Flag
B:Bomb
S:Spy
M:Miner
1:Marshal
2:General
3:Colonel
4:Major
5:Captain
6:Lieutenant
7:Sergeant
9:Scout

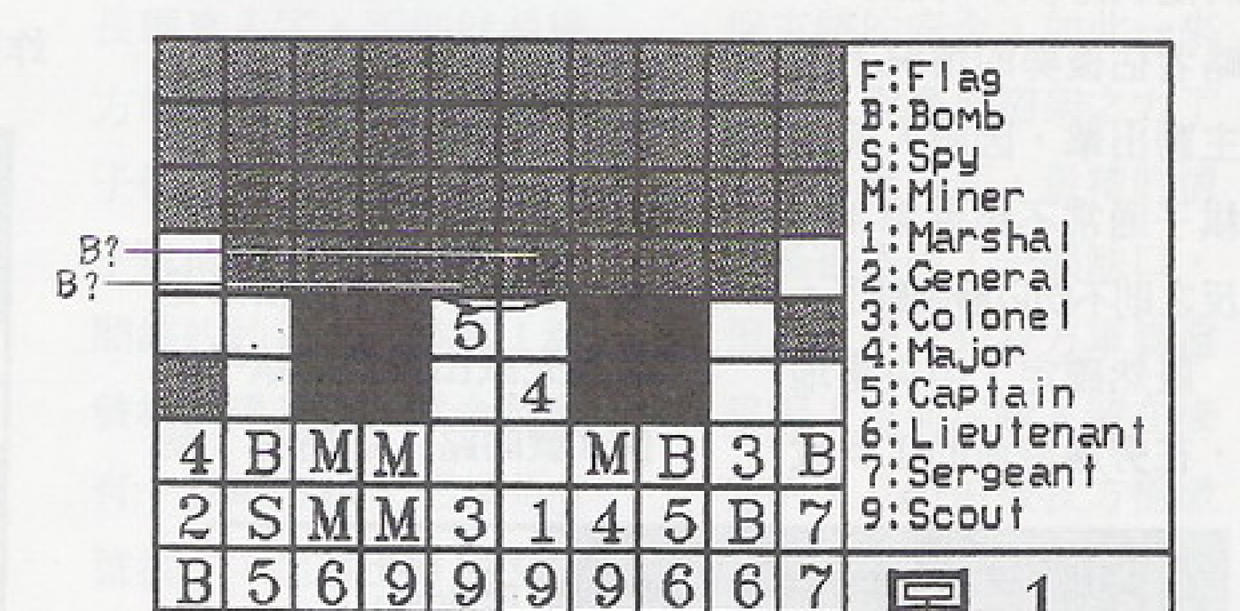
佈局C

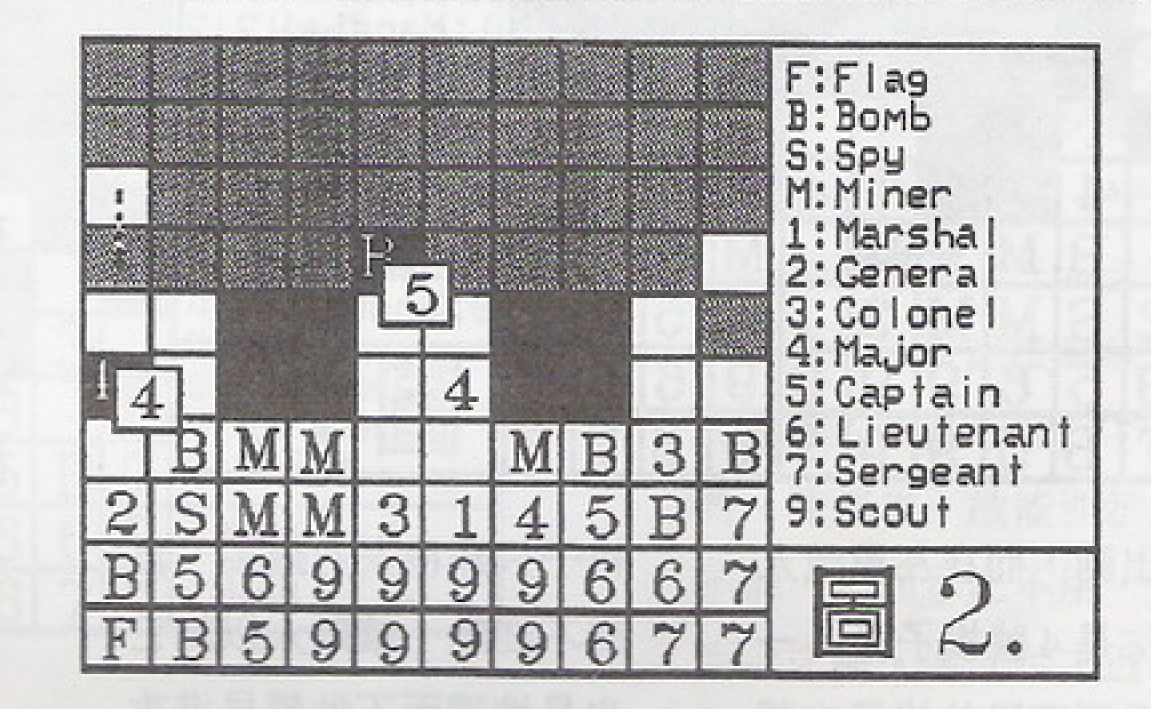
，將中央的力量更加強，2號棋子及間諜也放在較靠近中央的地方，以確保中央突破成功。但這樣一來，兩翼就比較危險了，所以對主動的精神更要加以掌握。

開局：

孫子兵法虛實篇中說：「策之而知得失之計，作之而知動靜之理，形之而知死生之地，角之而知有餘不足之處。」這就是開局的精神所在，由觀察敵人的動態、由接觸戰，來推測敵人的部署，判斷敵人的企圖。下面我們用佈局A的假想戰況來說明佈局的精神。

先請參看圖1，開局





時，我們以5號及4號棋子做先鋒，向前推進，而敵人則在兩翼做試探，這時5號棋子已逼到敵人前線了，但敵人卻仍不攻擊，這時我們大致已可確定敵人中央是埋了兩顆地雷了。

如還不確定可以用5號棋子做試探性攻擊，結果壯烈犧牲了。這時敵人也逼近我方防線了，如敵人靠近的是地雷的話，我們不妨偷笑一下，如果靠



近的是我方棋子的話，在侵略者佔優勢的情況下最好主動出擊，因敵人前線的棋子通常不超過第4級，反之則不妨以靜制動了。

既然確定了中央是地雷，在旁邊待命的工兵就

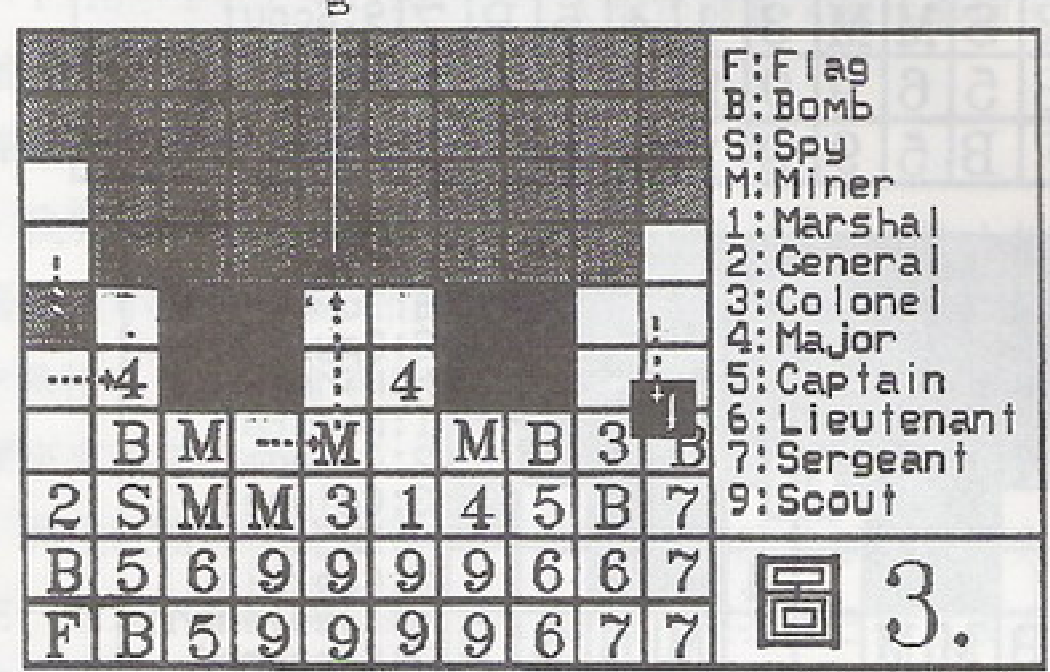


圖3.

可以出動，而在左翼敵人確定你是4號棋子後，一定會派更高階的棋子來報復的，這時4號棋子可以選擇跟它捉迷藏或是迎上去試探敵人的等級，如敵人是3號，自己的2號就可以找機會把它吃掉，如敵人是2號，就要守株待兔了，如敵方是1號，那麼不要忘了讓間諜跟在2號棋子旁。

在右翼敵人觸雷後，敵人派來的大約一定是工兵了，這時讓3號棋子前進一步，封住工兵的路。另一種運氣較差的情形是敵人先派出其他的棋子封住3號的路，這時你3號棋子只好稍安勿躁了，暫時不要動，讓敵人以為它也是地雷而不敢輕易進攻，如右翼的炸彈被敵人工兵解除了，就用炸彈後方的棋子將工兵幹掉，這樣敵人勢必再調其它的工兵來才能解除另外兩枚炸彈，而敵人也不敢輕易進攻了。

中央的工兵在解除炸彈後英勇犧牲了，這時就

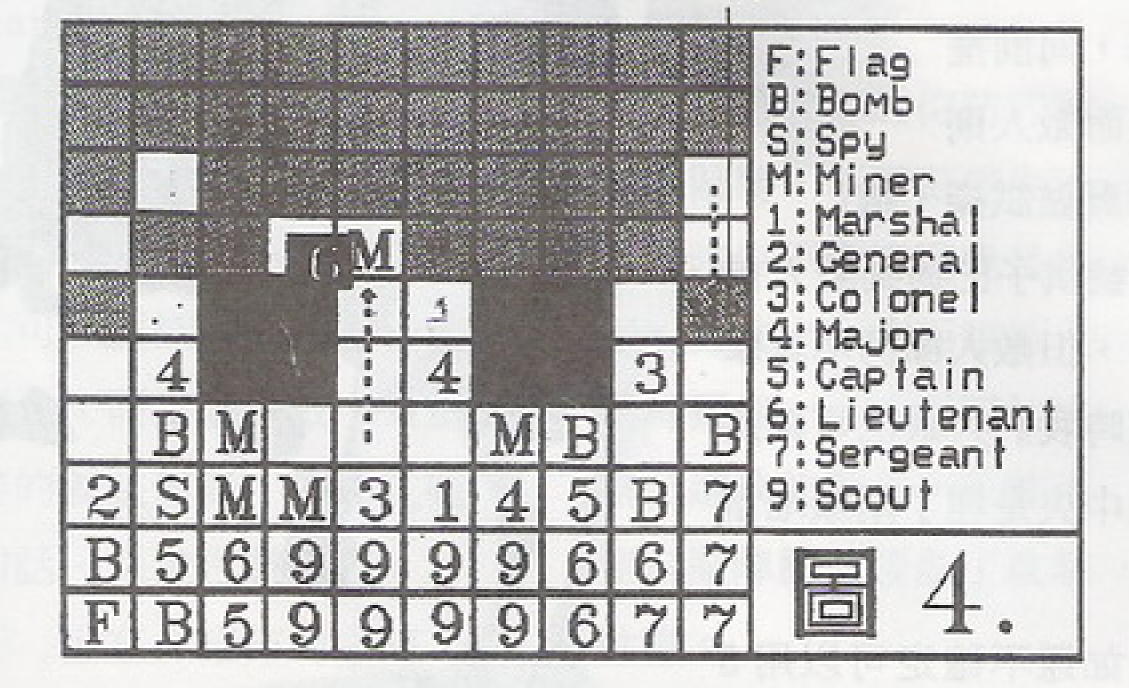


圖4.

以4號棋子繞著另外一枚炸彈做掃盪工作，以確保

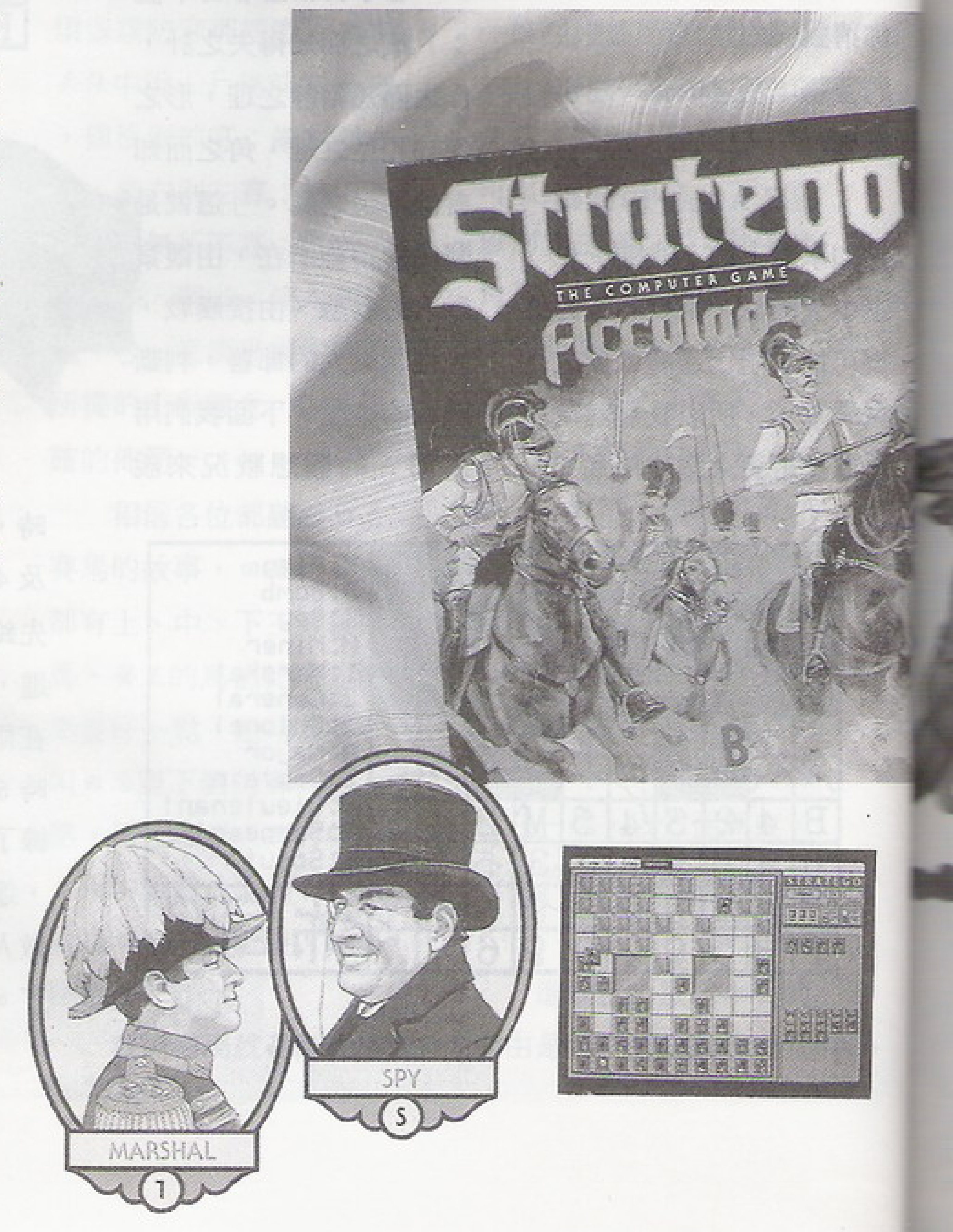
F:Flag
B:Bomb
S:Spy
M:Miner
1:Marshal
2:General
3:Colonel
4:Major
5:Captain
6:Lieutenant
7:Sergeant
9:Scout

圖5.

下一位工兵的安全。這時右翼敵人也派了其它的棋子來為工兵開路了，3號棋子的應對方法就是跟它捉迷藏，首要任務是阻止工兵解除炸彈。

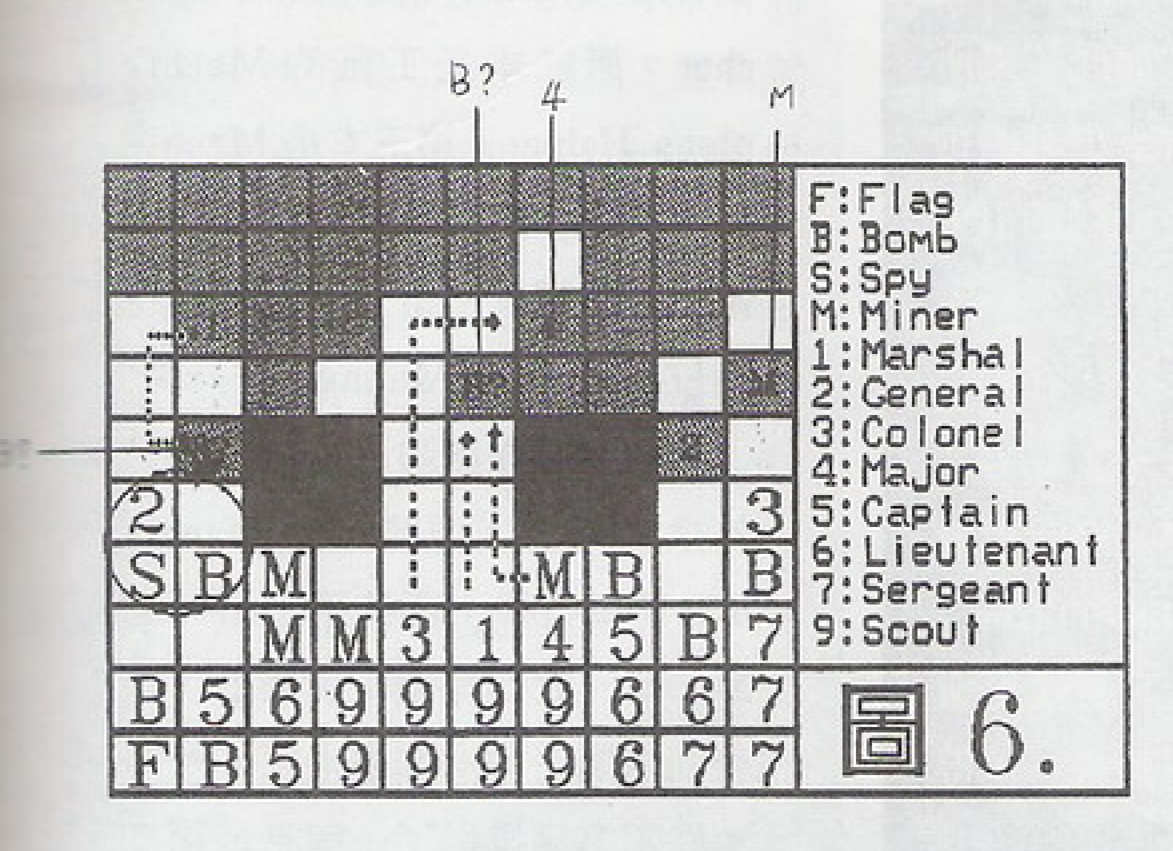
進攻：

這時左翼的4號已被幹掉了，因此可以了解敵人棋子的等級，然而不管如何，左翼如能達成圈中所示的防禦形態，敵人是絕對無法突破的。假如中央的4號被幹掉了，那麼



有何分別？





第二線的3號、1號就可以接著進攻，工兵也可以衝上去解除炸彈了。

左、右翼已如預期的形成了僵持情況，便看中央的攻擊了，這時要小心的就是地雷和間諜兩樣，如果你一開始就解除了兩枚炸彈，那麼扣掉防衛軍旗、假軍旗的炸彈，你碰上地雷的機會就很少了，於是可命令3號進行中央掃盪，運氣好的話可把敵人的間諜掃掉，1號就可長驅直入了。否則就派後方的偵察兵先對可疑的棋子偵察，如從不移動的棋子做偵察。還有一種消滅間諜的妙法，就是當1路號棋子曝光後，就會發現有一個敵方棋子想接近1號棋子，但當己方別的棋子靠近它時，它會立刻避開，既使已確定有強而有力的棋子在保護它也一樣，這時可引誘它通過中央，以後方的偵察兵出其不意的把它幹掉。

最後進入總攻擊階段，以1號、3號攻擊，4號掩護工兵解除炸彈，偵察兵在攻擊前先偵察以確保主將的安全，如此一來，敵人就毫無招架之力了。在右翼方面，最糟的情形是被突破了一個缺口，但敵人想攻到我方軍旗還早呢！更何況敵人留在後方的工兵恐怕被我方掃盪的差不多了，而想要穿過陣地，到達我方的軍旗更是難上加難了。如此我方已立於不敗之地，何憂不能獲勝呢？

最後抄錄孫子兵法始計篇中的一段話做為我們玩軍棋的最高心法：「兵者，詭道也。故能而示之不能，用而示之不用，近而示之遠，遠而示之近。利而誘之，亂而取之，實而備之，強而避之。怒而撓之，卑而驕之，佚而勞之，親而離之。攻其無備，出其不意。此兵家之勝，不可先傳也。」

				↑		3			
					1				
2								3	
S	B	M					B		B
		M	M			4	5	B	7
B	5	6	9	9	9	9	6	6	7
F	B	5	9	9	9	9	6	7	7

3, M, 1 / 3, M, 2

F:Flag
B:Bomb
S:Spy
M:Miner
1:Marshal
2:General
3:Colonel
4:Major
5:Captain
6:Lieutenant
7:Sergeant
9:Scout

圖7.

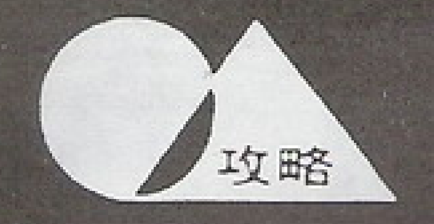
				3					
			1						
2									
S	B	M					B		
		M				4	5	B	
B	5	6	9			9	6	6	7
F	B	5		9	9	9	6	7	7

M

F:Flag
B:Bomb
S:Spy
M:Miner
1:Marshal
2:General
3:Colonel
4:Major
5:Captain
6:Lieutenant
7:Sergeant
9:Scout

圖8.

OVER



人生劇場

首先進入遊戲，選定人物並設定好目標點數。出現在一棟破舊公寓前的你，身上僅有 200 元及一套休閒服，得先找個工作賺錢，於是來到了職業介紹所，在此時必須注意以下三點：

1. 如果你想用一點投機的方法以達到最短時間成功的目的，那麼趕快存下進度，往後在找工作或是一星期快完時，皆必須存下進度以防突發事件。
2. 一開始可做的工作並不多，勸你先找速食店的 Clerk、或是 Black's Market 的 Janitor。如果兩者皆無空缺（可叫回進度重找一次），只好在速食店當 Cook 了。
3. 別亂找一通，每詢問一次，都得浪費一些時間。找到工作後，先別急著去工作，先到學校去註冊一下，讀一下書，待剩下一點時間再去速食店吃東西，剛開始窮只好吃薯條，一星期就過去了，可先存下進度再出店。

第二週來時，我先提醒你三點：

1. 每一週都得吃一次東西（飲料不算）除非有冰箱儲存食物才可以不用上速食店。
2. 本週一開始，若是花太多錢或進醫院時，可叫回進度。
3. 這一點是本遊戲的重點，要注重順路的省時觀念，千萬別學瓊斯上兩天工然後去吃飯，吃完又回來上工，為何不做到剩下一天才去吃東西，豈不省下一趟路的時間（又如果在速食店工作可順便吃東西）；又例如你想在這週買衣服、吃東西、讀些書然後換個工作，假設在 Market 工作時，就得先去工作，做個二天，然後去介紹所看看，再去讀些書，然後買衣服、吃東西，如此一來所有路徑連成一線，省下東奔西跑的時間，這對整個遊戲幫助很大。

接著就得打卡上工了，在第二、三週賺下房租費 325 元並提昇工作經驗便可去讀些書了，順路看看介紹所中 Black's Market 的 Checker 有無空缺，讀完書下週就得繳房租了。談到了房租與讀書，值得注意的有以下三點：

1. 房租最好定期繳，否則就得從薪水扣，既麻煩又多交了幾塊錢，快樂也會下跌。如果這星期實在湊不出，只好前去向房東延一星期。
2. 若物價一直下跌，則有時高級公寓月租反而較低於目前房租，趕緊換繳高級公寓的價錢，既便宜又快樂，但如未下跌，可不必換高級的。如果金錢上許可，多付幾個月最好，省得常常去。
3. 讀書方面較重要之問題是先後順序，不要隨便挑著讀，順序是僅限前 5 本，Trade School→Pre Engineering→Engineering →Junior School→Bus. Admin→……以下皆無影響，這順序是針對工廠的需要而定的，因為工廠薪水最高，如果讀完第一本，最好的工作是 Black's Market 的 Butcher。第二本是工廠的 Machinist's Helper，第三本是 Machinist，第四本則是 Engineer，最後一本讀完就可當上工廠的最高職位 General Manager 了，以上皆假定工作經驗已足夠了。另外換上高級工作時，如 Machinist 時就得換上西裝了，如果是 Engineer 就得打領帶提公事包，否則老闆可不准你來上工。

好不容易撐過了一個月，第二個月主要目標是存錢買冰箱，才可省下去速食店的時間，要買冰箱時，先到右上角的 Z-Mart 去碰碰運氣，好運的話恰巧有賣冰箱，至少可省下一百多元。買了冰箱就可以去 Black's Market 買六星期食物回來屯積，可以一個半月不用去速食店了，記住一點，冰箱只能存放六星期食物，多買的食物會全部壞掉。

緊接著第三個月，不斷地工作、讀書、換工作，必定會慢慢累積身上的錢，記住別相信說明書上寫的電器行是快樂的泉源，買電器既花錢，快樂又增加緩慢，告訴你一個增加快樂的秘訣，在每星期開始，不管去那裡，先到一

速成要訣 ／吳聖琦

Black's Market去，如果有冰箱則別忘了補充食物到六星期，還有就是大買樂透（Lottery），一次買個十張左右，保證你的快樂點數突發猛進，況且買多張還能常常中獎呢！對於報紙筆者認為最好還是買，推斷可能是工作經驗與找工作的難易。

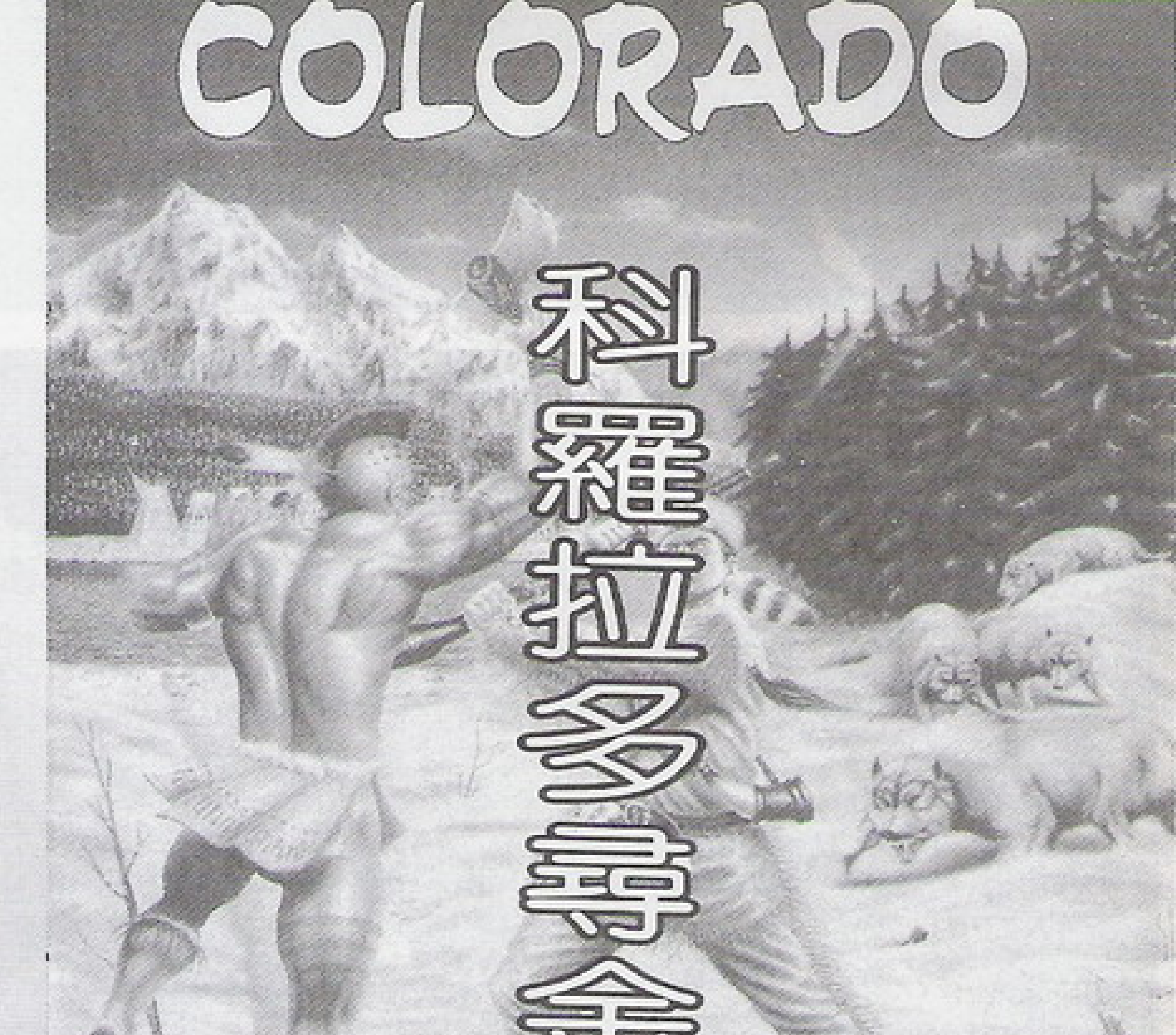
慢慢地，身上錢稍微多了，趕緊到銀行去，但別存款，那是沒利息的而且銀行常會倒，最好的辦法就是買T-BILL，既保障又不會跌，身上放太多錢會遭遇強盜搶劫；而且有一種工作、存款、現金全部失去的新聞，亂可怕的。重要的是，從銀行出來時千萬別帶一毛錢，否則被搶了別怪我沒警告你，因為到了薪水頗高時，工作完都有很多錢，放在身上會在週末亂花（如果你身上錢數不少，電腦就會讓你在週末花一大筆錢，又是修理東西，又是進醫院的），所以工作到剩下一點時間上銀行去買T-BILL，只要身上沒一毛錢，週末不用花錢，也絕不會叫你去醫院。

再來就是重覆著工作賺錢、銀行、讀書、買食物與樂透，如此便很快可以完成目標。最後還有幾點提醒：

1. 只有銀行與Black's Market兩處才會遭劫。稍事小心。
2. 如果忘記處理重大事情，如吃飯，可叫回原存下之檔案，不過也得你在每星期結束有存檔之習慣才行。
3. 遊戲中當舖是用不著的，而Z-Mart除了買冰箱也不用再去，速食店第買了冰箱之後亦不用再去。電器行亦僅買冰箱時（Z-Mart沒有貨）去，其餘時候不必去。所以遊戲中期開始偏重於左方及下方，故盡可能換上高級公寓，一開始可省下一點點時間，切勿小看這一點時間，如果從舊公寓直接去學校，僅能將一本新書讀到1，而從高級公寓到學校則可讀完一本，相差可不小呢！
4. 電腦操縱的Jones跟不上人腦控制的，每次都可贏定他。

希望各位玩家能早日完成學業，達到財富、快樂、學業事業的頂端。





科羅拉多尋金記 攻略補遺 ／C.Y.H.

科羅拉多尋金記實在非常好玩，每每讓我玩得廢寢忘食，雖然我老早就已碰見獨行狼，卻找不著銀子彈，只有束諸高閣，直到看了攻略，才恍然大悟，原來銀子彈要用「換」的！

但是攻略之中，金屑只能找到一處而已，老天！路途這麼長，敵人如此多，卻只能補充一次生命力，太累了吧！事實上，遊戲中的金屑可多著呢！不知是金屑太小，還是作者的眼睛太……。

呃！廢話不多說。可發現的金屑其實共有五處，依第二十二期之攻略附圖，除已知畫面三十有金屑外，另外在聖路易之畫面二十三的斷崖（可能被主角遮住）只要一撿便可得手，還有叢林之畫面H，洞穴之前。

從畫面M的通道4進入Q畫面，在右邊牆角；接著是R處進入的通道，此處也有錯誤，在T畫面應有一敵人，而U處鐵軌中央即有金屑，但再往前走便會衝出一輛車，此時只要立刻按左上鍵即可（須多練習）躲過。

嘿嘿！如此多的藥水，除非你真的太「肉腳」，否則很難用得完。另外攻略上說碰到野狼不可硬拚，但是只要一進入野狼的畫面便用中下部的攻擊，一次便輕鬆解決了，不必嚇得到處跑，祝各位玩家早日獲寶。

STELLAR7

星式 7 號 前期攻略

／黑猪大隊

自從有了魔奇音效卡後，對於未支援魔奇音效卡的遊戲均不動情。在光華商場中，我的耳朵成了找新 GAME 的工具。星式 7 號便是我在震驚之下所買下的。（不信的話，可以找臺有 MT-32 加 VGA 的電腦秀一下。）

因為音效配得十分合宜，畫面又細緻流暢，所以玩者必需全神貫注，耳聽八方，不能錯過任何小地方。在此情況下，很多和我一樣「運動神經遲緩症」的隊友們，向我抱怨很難入手，本人特公開前四關經驗談，普渡天下，願有志之士們，能續接下去最後三關，以造福衆生。

在第一關開始，首先映入眼簾的是，在十一點鐘方向的滑沙坦克，願你三秒內轟掉它，否則……。大致上第一關的敵人都是以掠水鳥式飛機最難對付，此外都是以滑沙坦克為主的高速戰鬥群，在先把地面敵人收拾之後，再處理天空的敵人比較安全。（仰望天空之際，沒有人會注意到背後飛來的東西）

第二關以對付地面的戰鬥群為主。如坦克類、氣墊船和炮臺，尤其以炮臺最難處理，但先處理它總是安心多了，此外在這裡掠水鳥式飛機被另一種飛機取代。

第三關有一個源供應站，最好先別使用，除非能源不到四分之一時再說。但敵人炮臺換成傘狀的炮臺，且多了一種會移動的「原子彈」，飛機還是會出現。地面武器群需注意其火力範圍，以免誤入火網。

第四關全部以地面為範圍，如果發現東西找光了（雷達上沒有會動的東西），可以試試射擊障礙物，將會有某些「收穫」。

對於敵人的特性，以下補充說明：

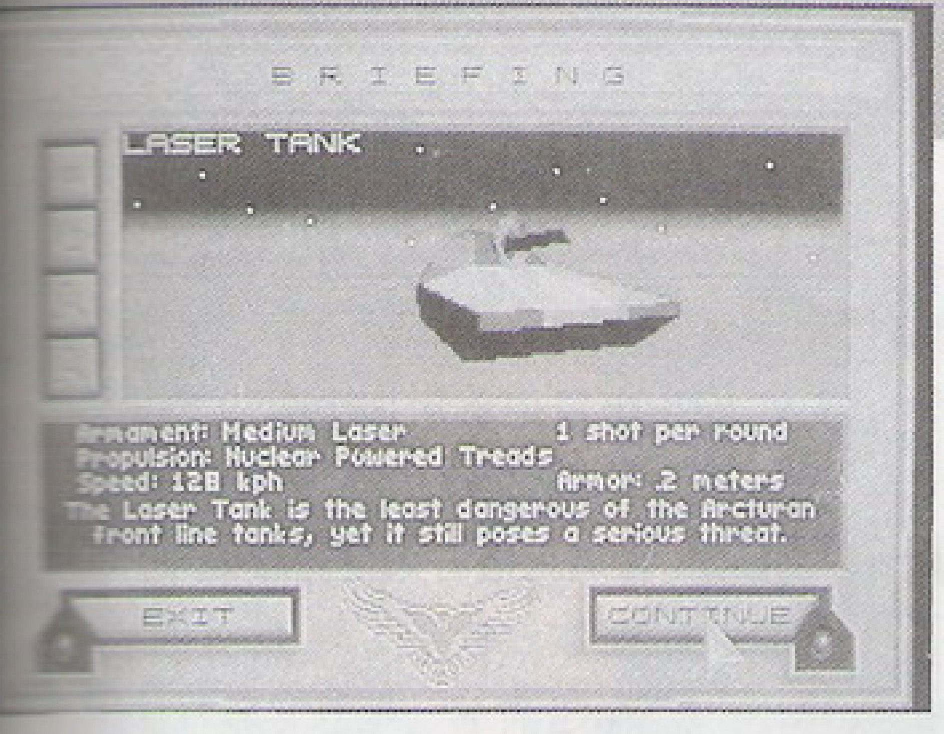
1. 滑沙坦克：（附圖㈠）先估計其大約路徑，發射武器截擊，敵人便停止移動（可由雷達幕查知），此時便加速前進，給他致命的一擊。

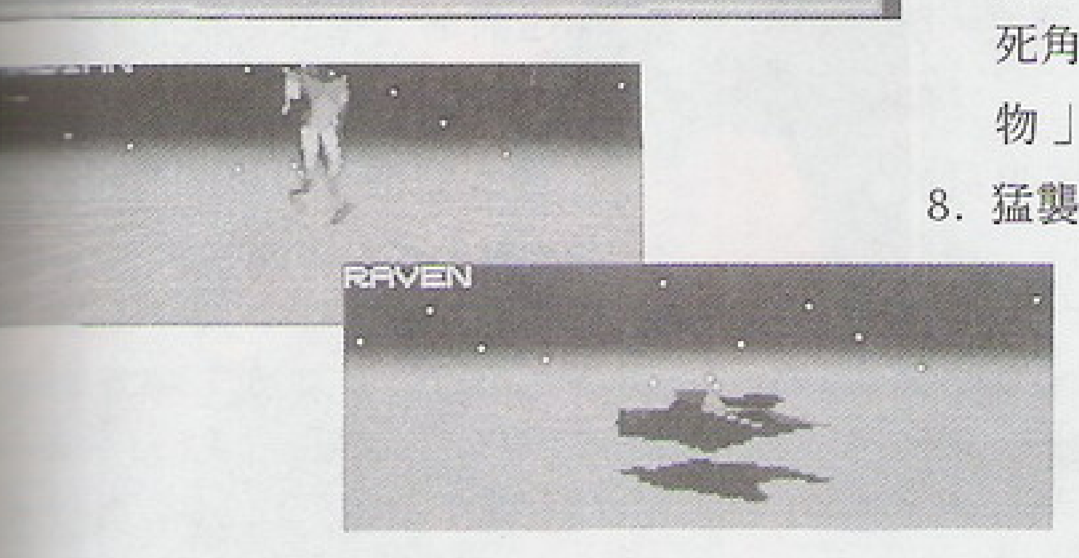
E（遠）
E（近）
路徑 A
（易生碰撞）
路徑 C
△
路徑 B
（會攻擊）
△我方
E 敵方
附圖㈠

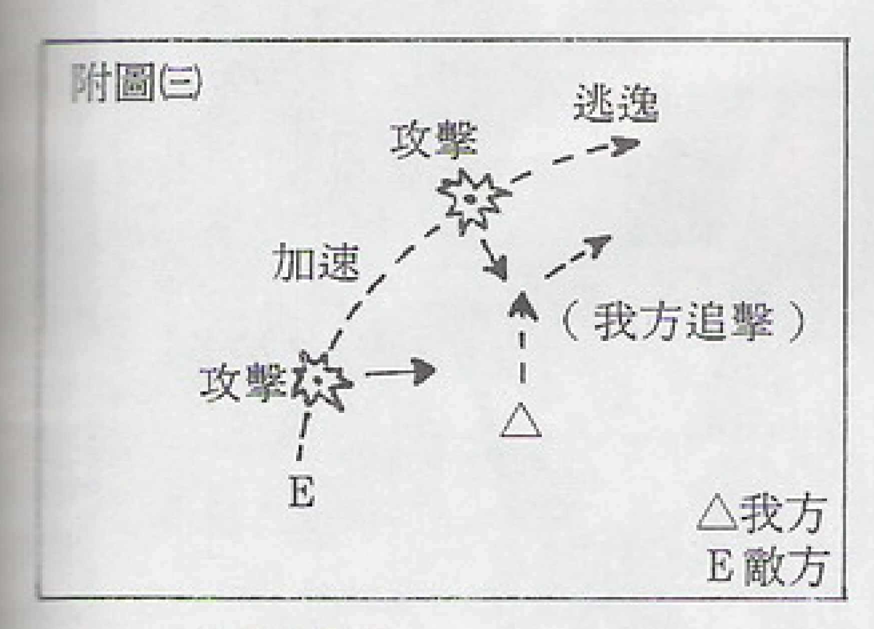
2. 雷射坦克：前五關未嘗看過（可能在不知不覺中轟掉了），所以無資料。
3. 氣墊船：行動路徑和一般坦克類相似，惟一一點不要從屁股後追它（看過腳踏車追 FZR 吧？），如果玩過潛艇遊戲的人大概知道對付此類艦艇的方法——散布攻擊（附圖㈡），不要開防護罩接近它，否則一旦 KISS 到，防護罩也差不多了（所有敵人都如此）。

散布攻擊　附圖㈡
C　A　B
×　×　×　←- - -E
預定點
發射順序
A～C
A：牽制
B：攻擊
C：防止敵人加速逃走
△
△我方
E 敵方

4. 巡邏坦克：似乎未嘗看過隱形、速度與靈活度稍微遜於氣墊船的，但其裝甲、火力與速度對星式 7 號來講，確實是危險的敵人，在第二關會遇到不少，只要擊毀三輛便可得到防護罩（註㈠）。其慣用戰術則是由右後方或左後方攻擊，然後加速往前方逃逸（圖㈢），可利用散布攻擊逼它停止，再



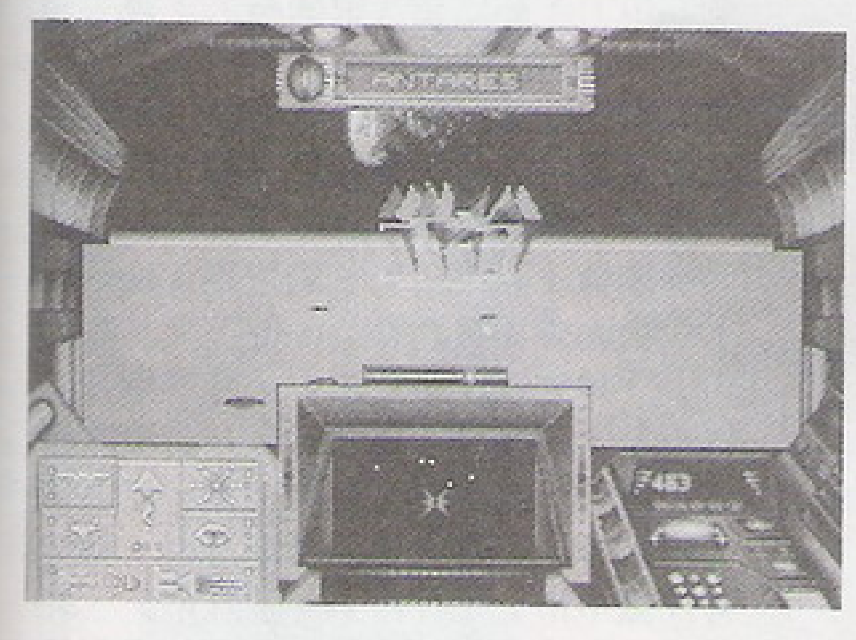




慢慢處理。

5. 猛襲坦克：火力極強，但速度慢為其致命傷，如果技術不錯，可從遠距離攻擊摧毀之（需三發）。

6. 未知潛近者：筆者在第五關曾看到類似性能的坦克（第五關主要敵人），其隱身時間大約10～15秒，所以不要太擔心，注意雷達幕。（用猫眼觀察敵人為透明狀，只出現外圍線條），長得有點像雷射坦克，有極漂亮的流線外殼，幾乎不開火！



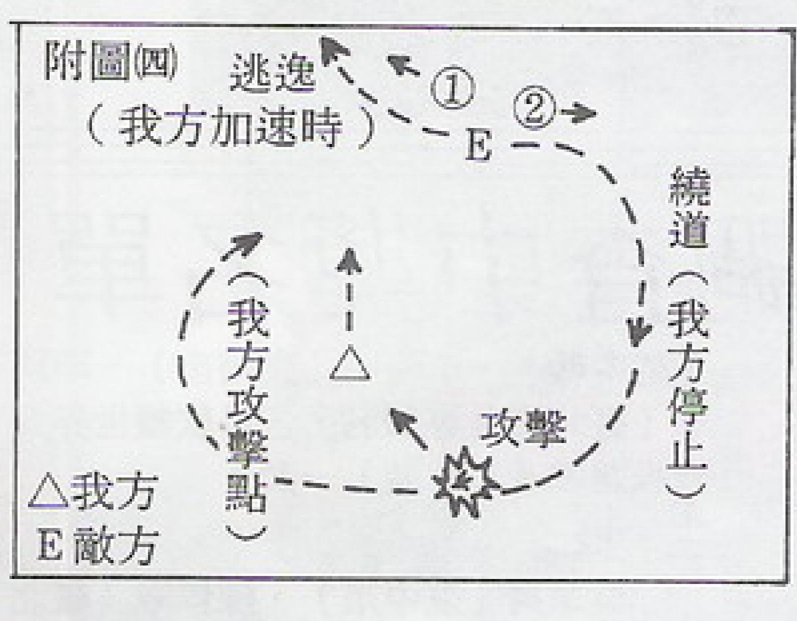
7. 雷射炮臺：只要雷達上有它出現，它便會開火，每次兩發，確實為強大的火力，但也造成死角（兩光束間），所以它發射後，不用急著閃躲，確定在死角內的話，便回敬一些「禮物」。

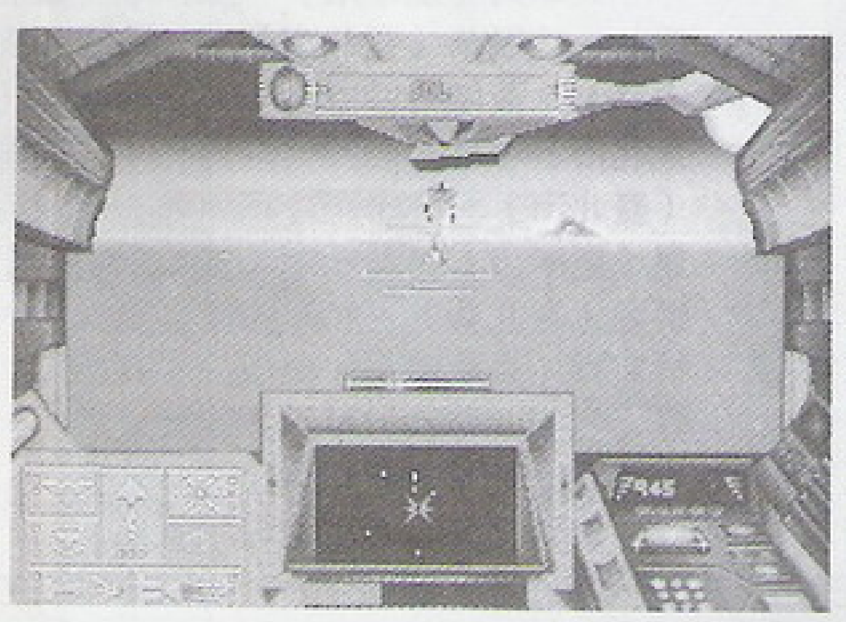
8. 猛襲追速砲：沒有資料。

9. 電波球體：即前面所提傘狀砲臺，雷射砲臺位於第二關，它則在第三關中（在能源站附近），若要補充能源，一定要先轟掉它們（四面楚歌的滋味不好受），攻擊方法類似雷射砲臺，火力較弱。



10. 掠水鳥型戰鬥機：初學者的惡夢，其人工智慧之強令人不敢領教，要擊落它「七分技術，三分運氣」，一架花上四、五分鐘並不為奇。其攻擊法是偷偷飛到你背後，（附圖㈣），然後「暗算」，有音效卡的朋友，可以聽到「滋」一聲的警告聲，只要往右方閃一下（或左方）。不要期望你的炮彈去打它，而是讓它來「撞」你的炮彈。應該懂我的意思吧？這就是截擊。但它速度太快（又會上下飛），所以只要它一下降便要攻擊（一邊轉一邊掃射），如果它不願低空飛行，必定是它發現你了，只好隱身把它騙下來（隱身期間不要亂開火，否則所有敵人都會攻擊你），在十分接近時將其轟掉。



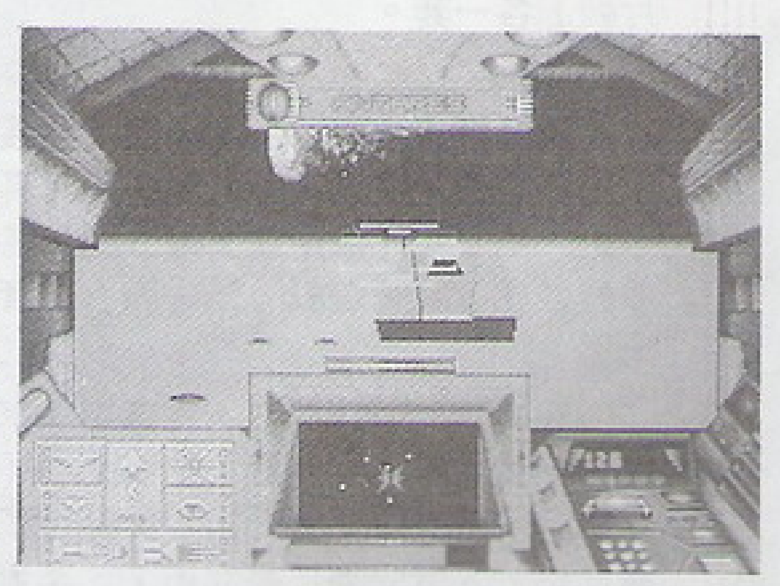


11. 搜索器：即所謂「原子彈」，當你發現它時，只有3秒左右時間攻擊，否則……（注意！它會移動和自爆）。

12. 障礙物：除了第四關的有「驚喜」外，前三關都沒什麼用。

13. 第一關頭目對付方法：在頭目快降到地面時，開始發射加速砲，邊後退邊發射，當頭目開始攻擊時，便按右下或左下鍵改變方向，不用按太久，如此重覆按，趁準星對準目標時發射加速砲，即可擊毀頭目，雖然所耗費的時間較長，但可保能量無損，且不用浪費連續加速砲（注意事項：只要時常變換位置，敵方頭目就無法擊中你）。

14. 第二關頭目對付方法：最簡單的一關。只要一直發射加速砲即可擊毀頭目（注意事項：須將準星對準頭目的正中央，以免它所放出的小蜘蛛逃掉。）



15. 第三頭目：像是一隻蜈蚣，會飛，從嘴裡放出小機械人，其前方似乎有利刃，絕不能和它擦撞，否則能源至少去一半（防護罩無效），我曾有一次跳起攻擊，然後被它撞到，能源滿滿一條被它「鋸」光了。本人有一套攻擊法：先隱身，把它引到地面，加速接近它，進入射程後，使用連續加速炮並攻擊其頭部即可（技巧請自行摸索）。

16. 第四關只有坦克而已，在第四關結束後有一段動畫，介紹帶領敵軍攻擊你的將領換了，很「殘忍」的一幕，敵人自此便變了，好自為之，願有志之士續接本文。

註㈠：好像只有打倒巡邏坦克才會出現武器補充器。

註㈡：敵人未鎖定前不要亂射，以免敵人在眼前而有無法發射之苦。

註㈢：寶物在換關時並未補充，所以前四關除了第一、三關外，不要亂用，貓眼只有第五關後才用上。

註㈣：地圖採循迴式，所以敵人飛出雷達不用追，只要在原地等它就好了。

註㈤：當進入敵方火網時，如果自認無法躲避，可使用S形加速前進——按著 7 ，隔一兩秒再換 9 ，再換 7 依此類推，可以閃過多數攻擊（小心障礙物）。



第24期意見調查中獎名單

特　獎：

李炳輝（臺南市）獲得軟體世界珍藏版遊戲（三片裝）、貴族版遊戲（二片裝）各一套。

頭　獎：

陳恒帆（桃園縣）、唐義（嘉義市）、莊宗益（高雄市）、陳啓中（高雄市）、葉家宏（臺中縣）等5名，各得軟體世界珍藏版遊戲（三片裝）一套。

二　獎：

莊武明（新竹縣）、曾憲中（南投縣）、黃信銘（宜蘭縣）、劉衍志（彰化縣）、陳光宗（臺北市）、陳世鴻（臺北市）、虞先禮（臺北市）、李青憲（臺中縣）、李昭明（臺南市）、李國華（臺北市）等10名，各得軟體世界貴族版遊戲（二片裝）一套。

三　獎：

吳學禹（臺中市）、陳傑曦（臺北縣）、姚冠華（臺北市）、吳政維（桃園縣）、黃俊榮（臺北縣）、宋子暉（臺北市）、林宏勳（桃園縣）、張錫倫（臺北市）、林忠正（花蓮縣）、歐智豐（臺南市）、黃一中（嘉義縣）、王崇名（臺北縣）、賴厚德（高雄縣）、林又青（臺北市）、楊俊笙（高雄市）等15名，各得軟體世界貴族版遊戲（一片裝）一套。

安慰獎：

王淳鍾（高雄縣）、汪國駒（基隆市）、黃介享（新竹市）、吳俊誠（臺北縣）、林清輝（臺北縣）、陳中宇（臺北市）、劉德昌（桃園縣）、黃奕傑（臺北市）、靳耀東（高雄市）、陳泰成（臺中縣）、吳俊鋒（臺北市）、劉昱甫（臺中縣）、林詠哲（臺北縣）、李世吉（臺南市）、陳宗賢（南投市）、洪節勇（高雄市）、劉聖路（桃園縣）、俞函杰（臺北縣）、鄧丕文（臺北市）、林立輝（臺北市）、陳春龍（高雄市）、丁崇寬（臺北縣）、黃源庭（臺中市）、詹進忠（臺中市）、江易璋（屏東縣）、張峰彬（臺南市）、林尙青（臺中市）、林鴻凱（基隆市）、郭煥文（臺北市）、陳怡安（臺北市）等30名，各得精美小禮物一份。

※以上各獎得主請靜候通知。


猴島小英雄 攻略
完結篇 /Trillion
英雄氣短鬼船長
百計千方 百計千方
不娶伊人心不甘
智勇雙全女市長
李代桃僵 李代桃僵
巧教猴子扮新妝
冒險犯難楞小子
歷盡千辛 歷盡千辛
終於贏得美人心
請繼續看這段奇情冒險故事
(完結篇)

⊙文中用①代表選第一句話回答，以此類推。



160.

向左走到賓舍門口，再往右走。

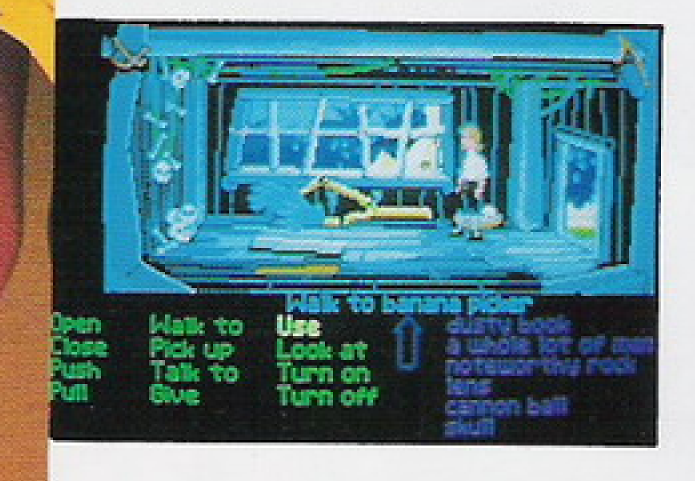
獅子頭：「偷香蕉賊返回作案現場了。」

魚頭：「也許我們現在就該把他吃掉。」

獅子頭：「你知道這傢伙含有多少膽固醇（cholesterol）嗎？」轉身質問我如何逃出來。又為什麼要回來。

我求他們別吃我，我願意給他們任何一件東西。

食人族聽了大為心動，答應再給一次機會。我連忙遞出神像（wimpy little idol），食人族非常滿意，同意用香蕉剪交換，還說如果缺什麼東西，儘可來找他們。



161.拿走香蕉剪。

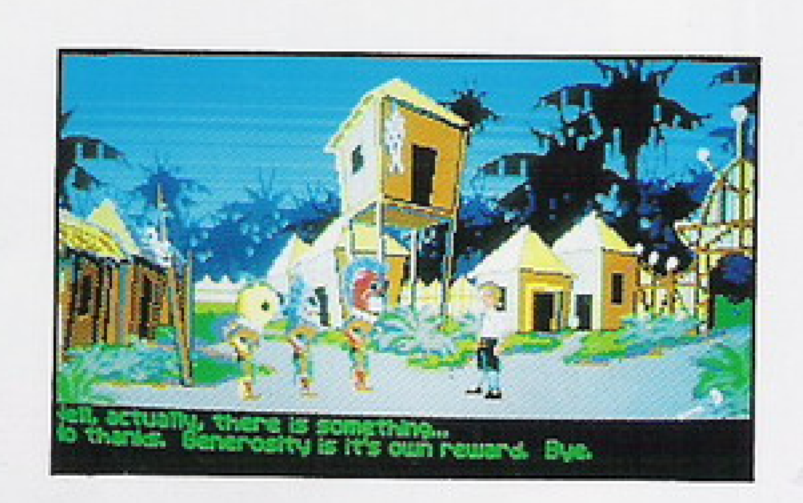


162.才想找 Toothrot，跟他換鑰匙，沒想到他就在這裡。給他香蕉剪換得聖猴頭之鑰。



163.用棉花棒掏聖猴頭的耳朵（use monkey head key in gig antic monkey ear）。

※如果想在這時候進去探險，勸你先存下進度，一旦進入地下迷宮，很可能出不來。



164.回來問食人族（①、①、④、②、①、①），他們說本來有標準驅邪藥（standard potion of exorcism）可以對付 LeChuck，可是配藥所需的稀世藥根（root）被 LeChuck 偷走，藏到鬼哭神號的地下墓穴裡。自從鑰匙借 Toothrot 後，那地方就關閉了，不然從前觀光客是大排長龍等候參觀呢！



165.正待離開（②），食人族提醒我如果沒有 the Eadhay of the Avigatornay 包準會迷路。

再一詢問（①），原來是一顆人頭，同樣要用東西和他們交換。

用 leaflet 和食人族交換。



166.獅子頭：「我們用這條神奇項鍊纏著，所以那些鬼才沒發現它。只要往它臉所朝的方向走，就可以找到 LeChuck 藏匿處。記得取回藥根，我們好配製驅鬼藥。」



167.從嘴巴進入地下墓穴。



168.拿出導航頭（use head of the navigator），看它臉朝哪邊就朝邊走。



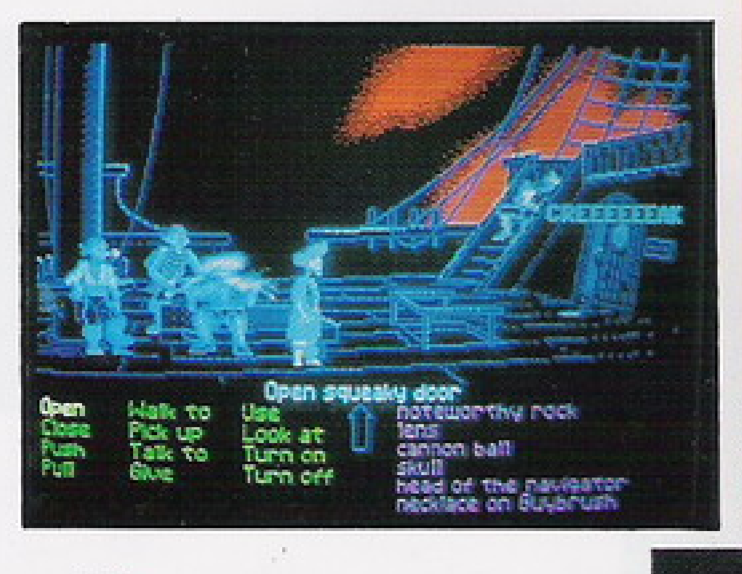
169.如果你實在無法從螢幕上看出它臉是朝哪個方向，也沒關係，只要執行（look at head of the navigator），就會得到「I think it wants me to go to the right.」這樣的訊息，畫底線處可能為 right、left、front、back 四者之一，分別表示往螢幕右方、左方、朝玩者、往螢幕裡頭走等四方向。



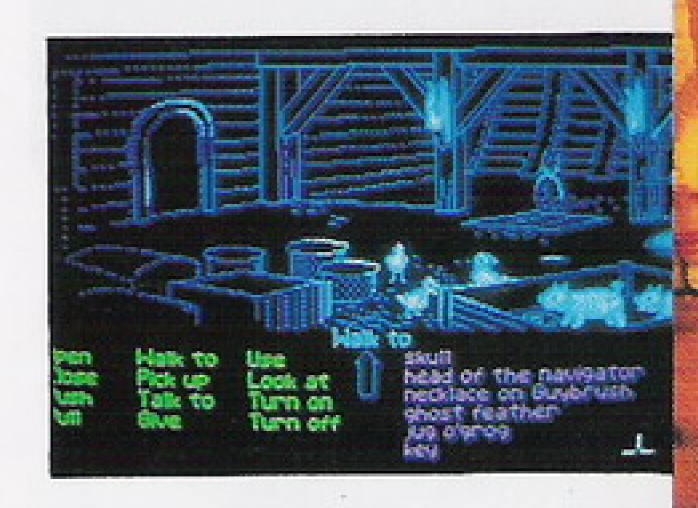
170.終於來到鬼船停泊處。如果就這樣過去，包準會被衆鬼察覺，所以必須向導航頭商借項鍊（talk to head of the navigator）。



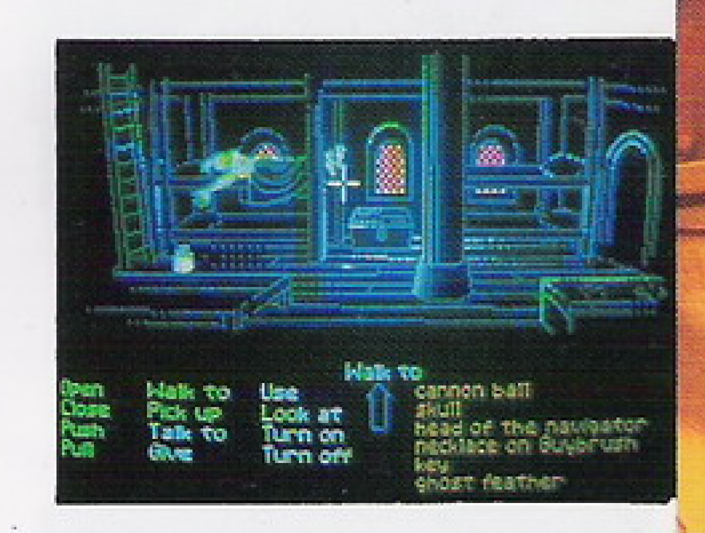
171.導航頭：好了，我們已經抵達目的地。你還想要我做什麼？
可不可以借這條項鍊一用？（2）
導航頭：很抱歉，不行。
為什麼？（1）
導航頭：我覺得這裡不是什麼好地方，我需要這條項鍊保護。
拜託啦，行行好嗎？（2）
導航頭：隨你怎麼哀求，反正不能借你就是了。
我沒時間和他摩姑：我直接動手好了。（3）
導航頭：我奉勸你最好別這麼做。
我又不會傷害你。（3）
導航頭：我也不想讓你後悔莫及。
你想幹麼？咬我嗎？（3）
導航頭：不要忘了，沒有我，你無法離開這裡。信不信？我可以讓你永遠困在這裡。
我火了，那時候我就一腳把你踢到岩漿裡！（3）
導航頭一聽怕了，立即軟化下來。
將項鍊戴上（use necklace on the navigator），朝鬼船行去。



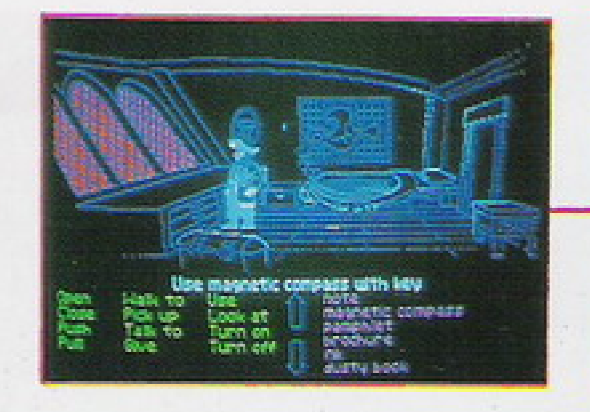
172.
一推門（open door），嘎嘎作響。一名鬼水手馬上跑來把門關上。

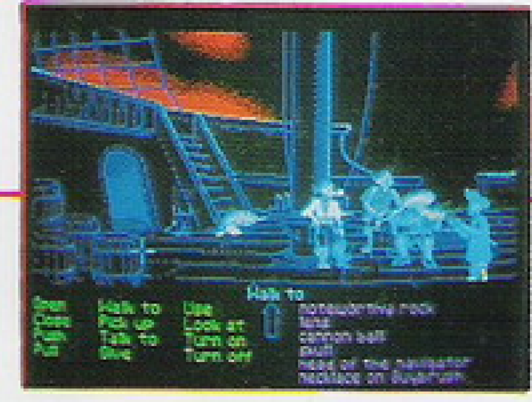


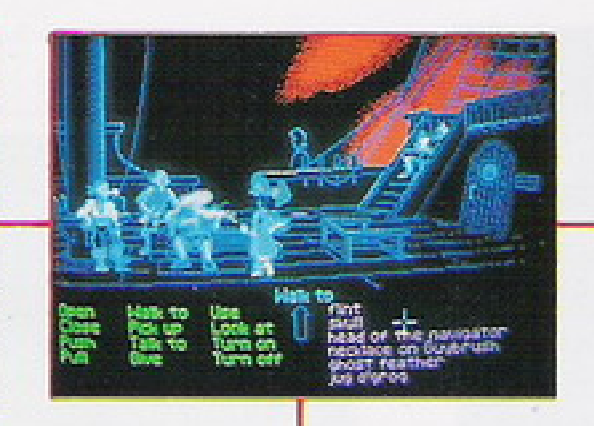
173.
動手抓雞（pick up ghost chicken），結果只拔到一根羽毛。

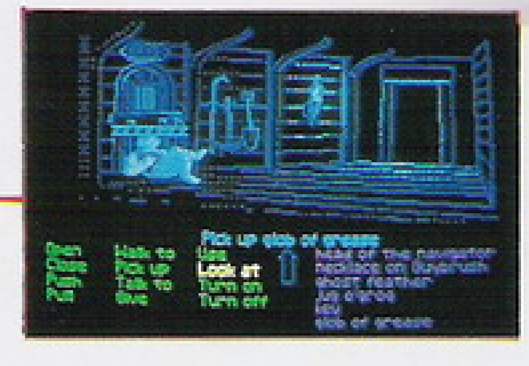


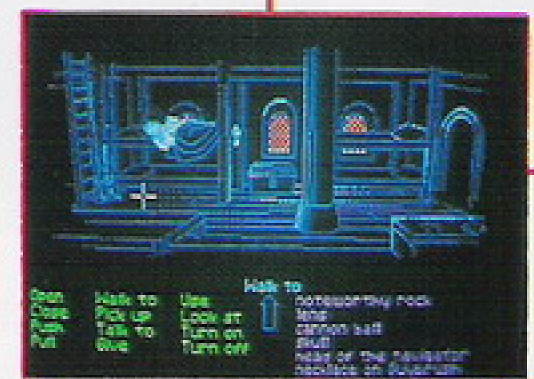
174.
用羽毛搔鬼水手的腳底（use ghost feather with sleeping ghost crew），鬼水手一癢，手裡的酒瓶就掉了下來。上前撿起（pick up jug o'grog）。



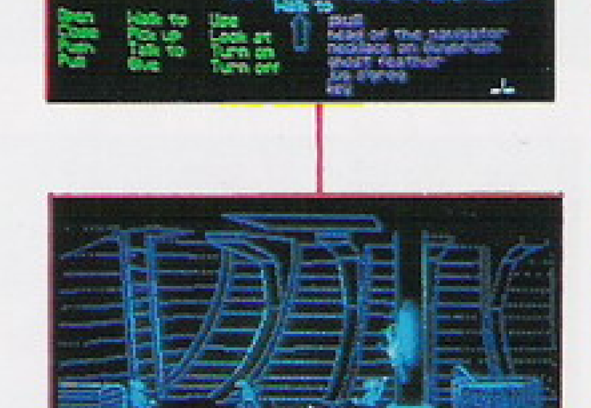




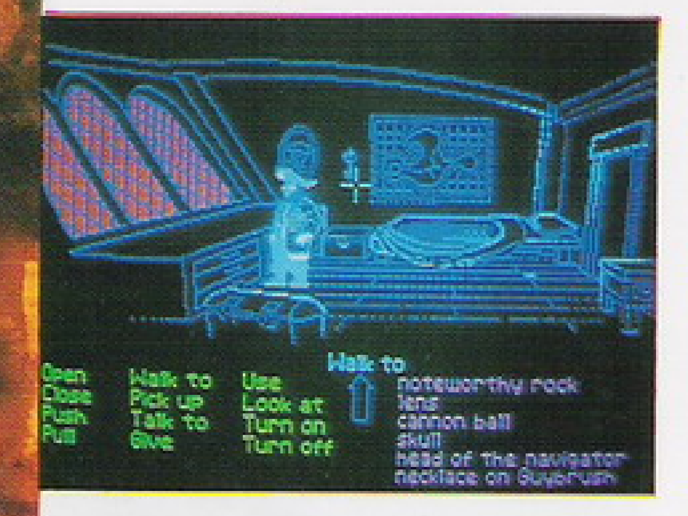








鬼船



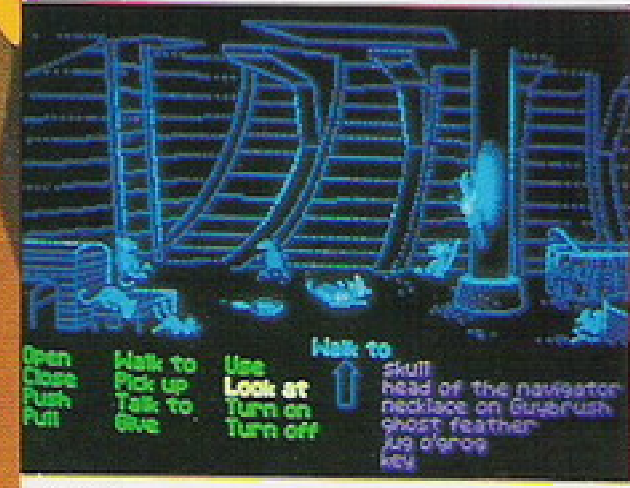
175.

開門走進船長室，用羅盤吸走牆上的鑰匙（use magnetic compass with key）。



176.

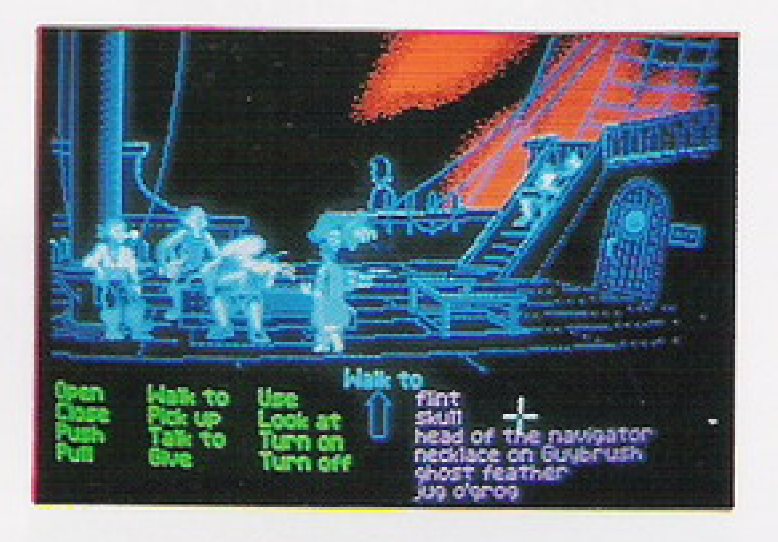
用鑰匙打開艙門（use key in hatch）。



177.

把酒倒到盤子裡（use jug o'grog with disk），老鼠聞到酒香立刻過來，吃沒幾口就醉倒了。

走到右邊取油脂（pick up cooking grease）。



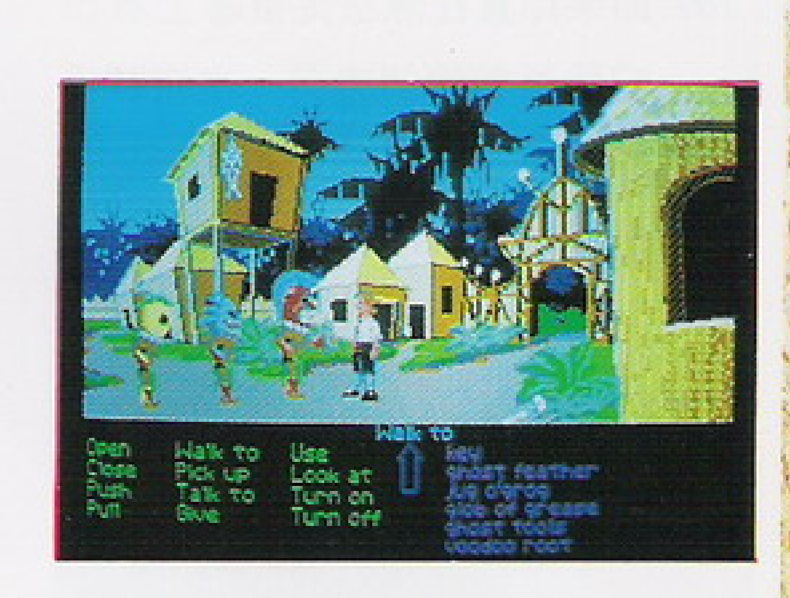
178. 把油塗到門上（use glob of grease on squeaky door），再開門，果然不再嘎嘎作響了。



179. 拿下牆上的工具（pick up ghost tools）。



180. 用工具打開條板箱（use ghost tools with glowing crate），一瞧（look at glowing crate），藥根果然在此。



181. 嘿，我找回藥根了！食人族非常高興，要我稍候，等他們泡製驅鬼劑。



182. 三頭猴子又跑出了。（任選一句）



183.食人族遞給我一瓶藥水，叫我用噴的對付衆鬼。



184.鬼水手：你嚇了我一大跳。
船怎麼不見了？（3）
鬼水手：他們參加婚禮去了。
什麽婚禮？（1）
鬼水手：LeChuck 要娶混亂島女市長。
什麽？婚禮在哪裡舉行？（1）
鬼水手：就在混亂島的教堂。
混亂島？天哪！我那艘船被我打沈了……
你怎麽沒跟他們去呢？（3）
鬼水手：我的頭掉到岩漿裡，等我撿回來，他們已經走了。
不管怎樣，我得設法趕回去阻止婚禮（1）。



185.轉身走沒兩步，就見 Toothrot 快步走來，問鬼水手：你在這裡幹什麽？
鬼水手：我沒搭上船，沒法參加婚禮了。
Toothrot：別擔心，我有船，咱們一起去吧！
咦？你沒有導航頭，怎麽找得到這裡？（3）
Toothrot：誰說我沒有「頭」？
既然你有了船，為什麽還要等別人來救你回去？（1）
Toothrot：困在海島上，當然等人來救，這有何不對？
你願意載我回混亂島嗎？（1）
Toothrot：如果你肯救我回去，我就借船給你。
當然可以。

Last Part
Guybrush Kicks Butt



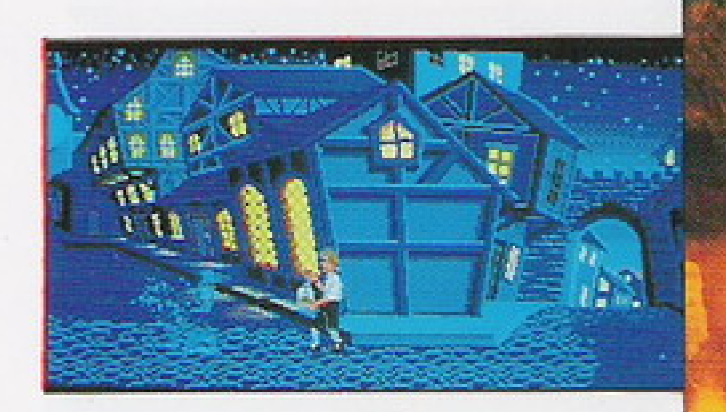
186.Toothrot 跑哪兒去了？看來我只好一個人去阻止這場婚禮了。向右走出畫面，卻被一名鬼水手擋了回來。



187.好吧，讓你嚐嚐沙士的滋味（1）。一噴之下他的上半就被化掉了，下半身趕緊跑掉。



188.鬼水手：你有參加婚禮的請帖嗎？



189.
沒有，不過我有神奇的沙士（3）。這次我有經驗了，把這鬼水手完全化為烏有。



190.
婚禮還沒有結束。總算趕上了。（選任何一句，或是在那兒等）



191.
LeChuck 看見我，嚇了一跳。
瞧瞧這個，你這巫毒敎惡棍！（3）
LeChuck：你是要賄賂我嗎？



192.忽然間，女市長從天而降，大家都吃了一驚。
LeChuck：這是怎麼一回事？



193.
女市長：Guybrush，你把事情搞砸了！我很感激你來救我，不過那並不需要。本來事情的發展都在我掌握之中，但如今被你破壞了。
我…我…你是怎麼逃出來的？（1）
女市長：那太容易，LeChuck這傢伙四肢發達，頭腦簡單。
LeChuck：你說什麼？
女市長：更何況大部份水手在生前都是我的朋友。
我以為 LeChuck 要娶的是你。（1）
LeChuck：我明明娶的是你呀！
女市長：沒錯，不過我動了手腳，要他在吻新娘的時候「驚喜」一下。

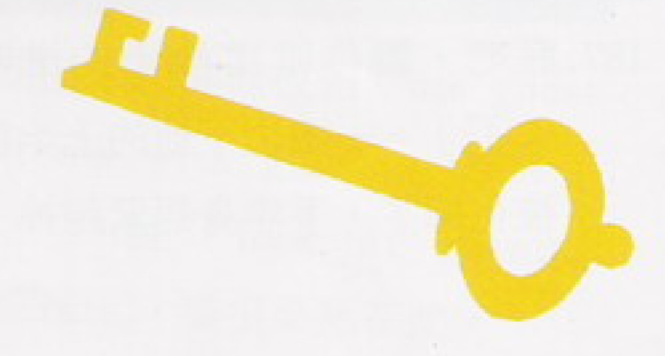




194.那穿著新娘禮服的，究竟是誰？（1）
三人不約而同朝新娘看去，只見新娘轉過頭來，突然脫掉衣服，老天，新娘竟然是兩隻猴子假扮，其中一隻手上還拿著一隻瓶子。
女市長：別嚇跑牠們，那瓶子裡是驅鬼沙士。
我一聽是沙士，忍不住上前去拿，結果把猴子嚇跑了。
女市長：Guybrush，你幹得好啊，現在我得去把瓶子追回來了。



195.LeChuck：你這不知天高地厚的小子，膽敢和我作對！
瞧瞧這個，你這巫毒教惡棍！你再也不能為非作歹了！（4）
LeChuck 看我拿出一瓶藥水，和方才猴子所拿一模一樣，不由得怕了，趕緊討饒。





196.糟糕！藥水噴不出來，一定是被口袋裡的線頭塞住了。這下子換我討饒了。
LeChuck 輪起的大拳卻沒停下來，終於一拳把我擊飛上天！



197.誰來救我？LeChuck 把我從島的南邊打到北邊，又從北邊打到南邊，掉進舊船廠自動販賣機裡。



198.船老闆：那船艘還好吧？如果你想換一艘更好的船，我可以給你合理折價。
沒有看到我灰頭土臉嗎？還講這什麼風涼話？



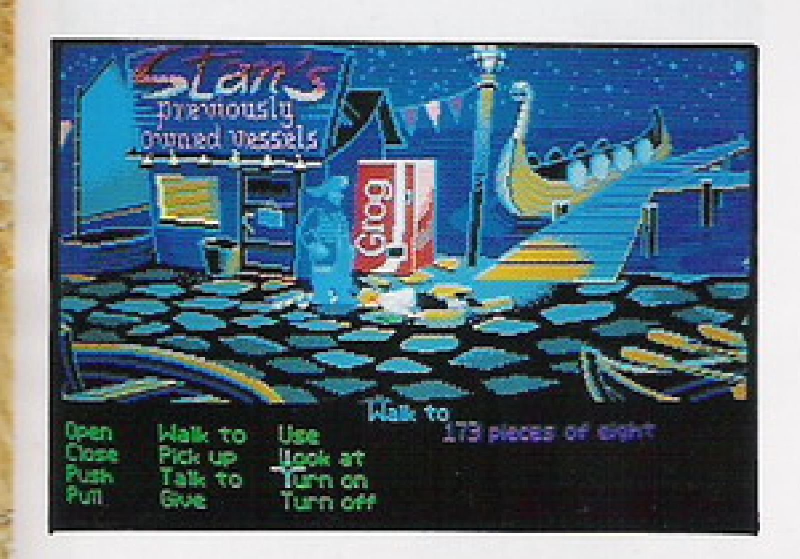
199.船老闆：老兄，光看你的面貌，就知道你是一位有頭有臉的人物。

船老闆實在沒長眼睛，以為每個人都吃他那一套，照樣被 LeChuck 揹上天去。



200.出來，出來，你給我出來！

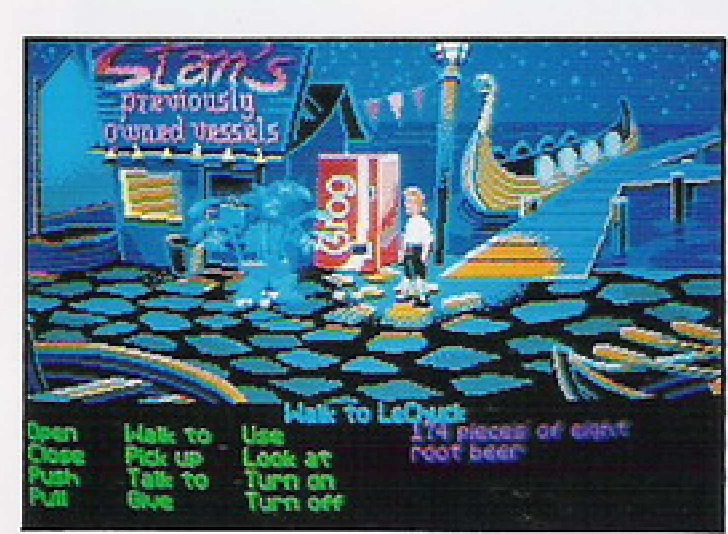
LeChuck 幾次猛力搖晃自動販賣機，終於把主角揪了出來。



201.為了搶時機，最好雙手並用，一手按鍵盤選定動作（如 Pick up 或 Use），一手操縱滑鼠選擇對象。

趕緊撿起瓶子（pick up root beer）。



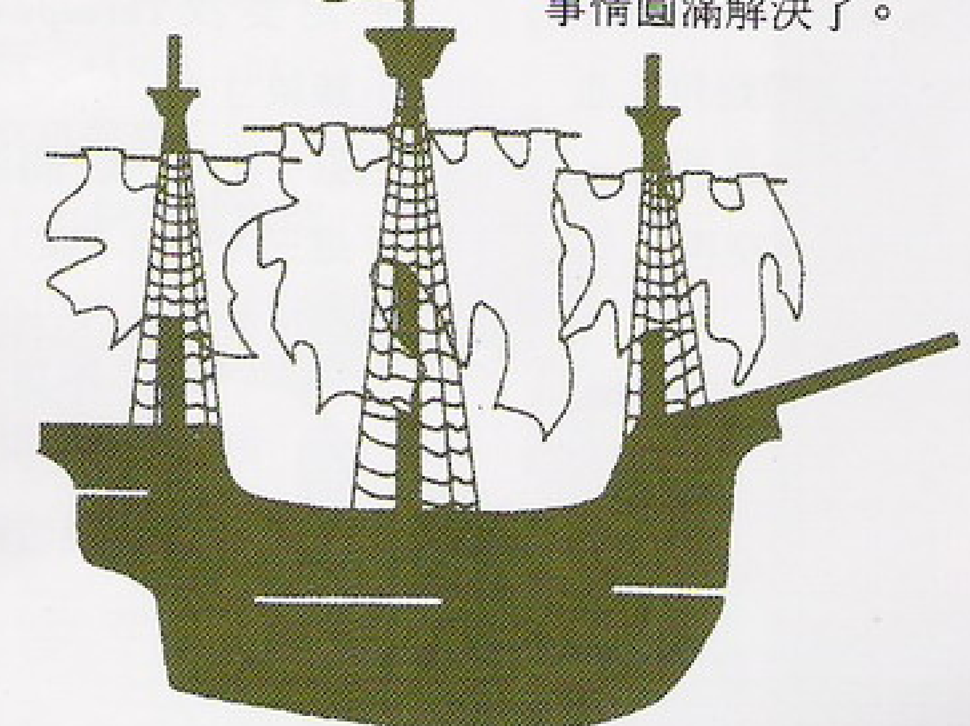






202.把沙士噴向 LeChuck。

但見 LeChuck 全身劇烈震動，外殼炸飛，一副骸骨晃了幾晃後，倒下化為塵土。

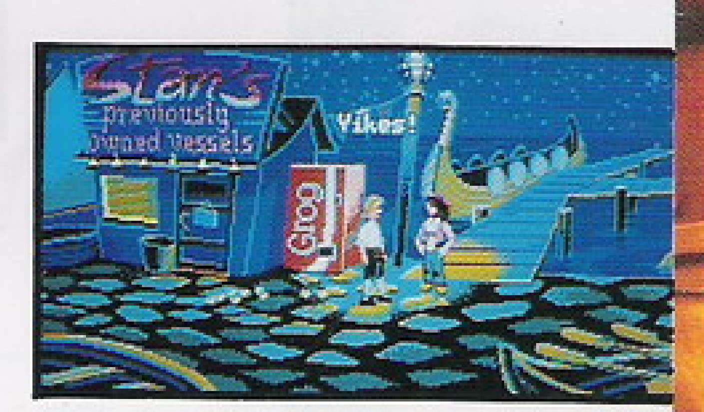






203.

LeChuck 外殼直飛九霄，化作無數五彩繽紛的煙火。



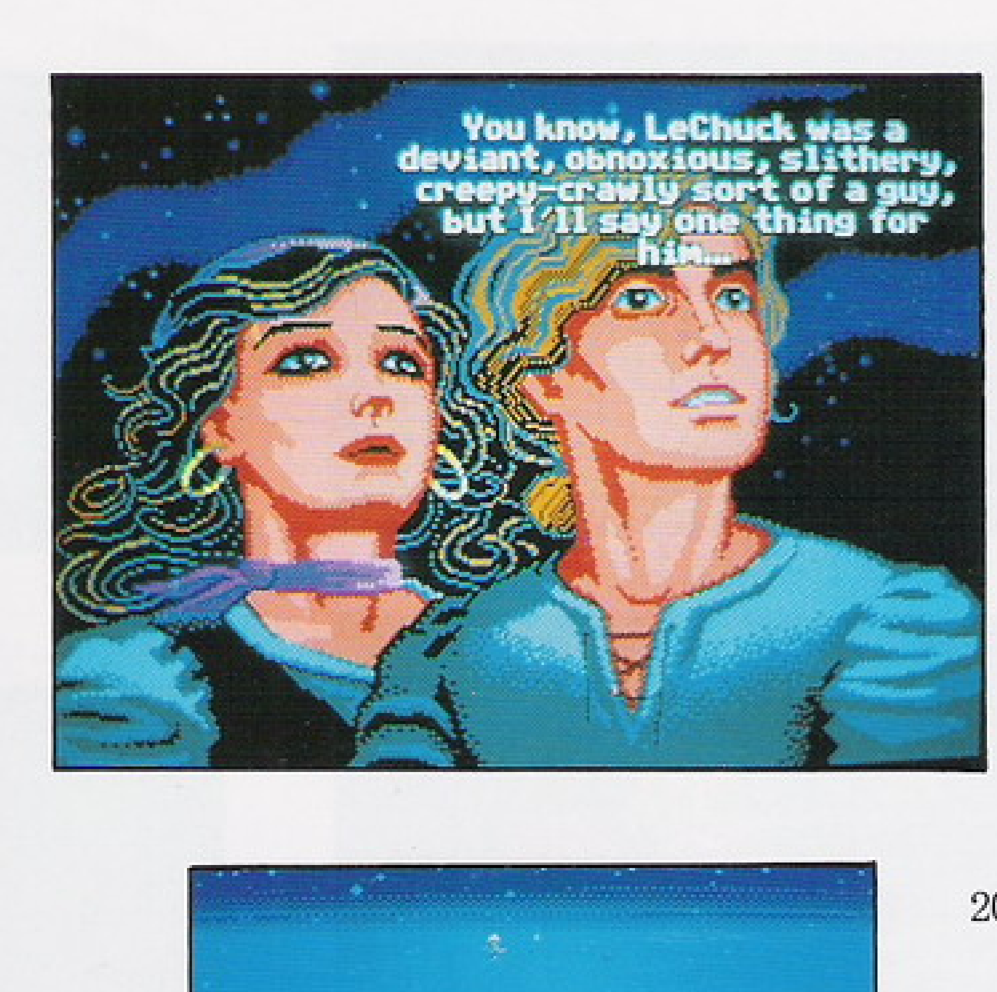
204.

女市長：嗨……

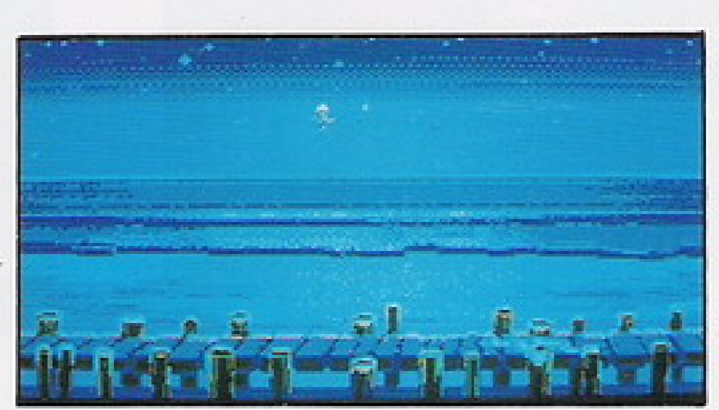
嘿，你這樣悄悄走過來，會嚇人一大跳。

女市長：抱歉。

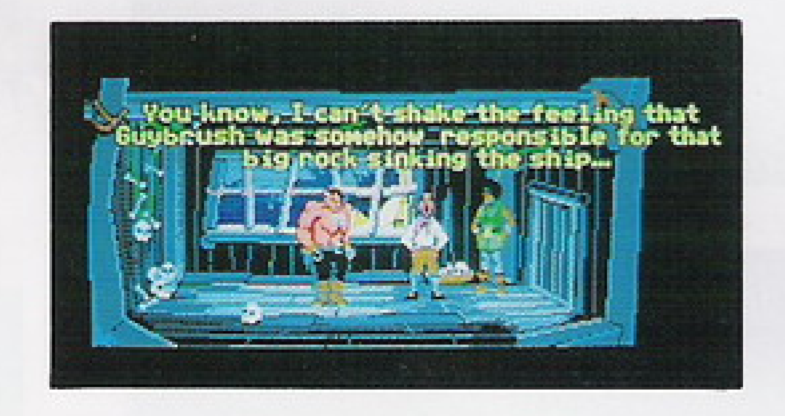
事情圓滿解決了。



205.你知道嗎？LeChuck 雖說是個可憎的傢伙，但他至少做了一件好事。
女市長：什麼好事？
他死後變成這些煙火，使得猴島的夜空份外美麗。
女市長：嗯，很羅曼蒂克（樂聲響起）。我能向你買瓶沙士嗎？



206.沒問題（［1］）。船老闆那兒有更多……但願他平安無事……
船老闆被 LeChuck 捲上天空，最後掉進海底。這算是奸商的報應吧？



207.但願我那三名船員也看得到這場煙火……
可是他們三人卻被食人族囚禁起來。
囚犯：我們的船被大石擊沈，Guybrush 多多少少都得負起責任。
劍王：只要我們逃離這個島，一定要找 Threepwood 先生「談談」。
囚犯：首先，我們得逃出這裡。
（這三人光說不練，何時才能逃得出去？）



208.至少我從這件事裡頭學到一些東西……
女市長：哪些東西？
怎樣去對待挫折、失望和冷嘲熱諷。（［1］）
女市長：這樣講話的人才有可能做我的丈夫。

*　　*　　*

猴島小英雄攻略到此圓滿結束，感謝大家數個月來的觀賞。

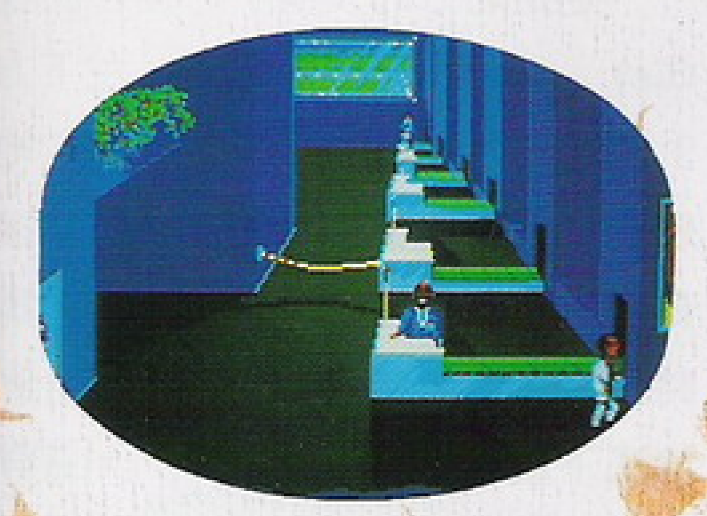
有興趣的讀者不妨試試：如果不把船擊沈，結局又是如何？

由於 Lord Jean 和科長老的協助，攻略才能順利完成，謹此致謝。



幻想空間Ⅱ完結篇 /李初陽

十三、機場驚魂—行李炸彈



隨後向右走進一個小門（如果不知道小門在何處，可以稍等一下，看別人從哪裡進去），進入後，將護照拿給有關人員檢查 〈Show passport〉，隨後他會一件件地檢查萊里隨身攜帶的行李及物品，最後還是讓萊里通關。

向右直走。進入一間專門輸送行李的行李房，萊里站在輸送帶旁查看每一個行李，看看是否有任何可以順手…（當有行李出來，就按空白鍵，可省去鍵入文字的麻煩）。結果找到了一個內裝有炸彈的行李，萊里嚇了一跳，決定把這箱行李帶往售票處，並把炸彈處理掉，也許可以因此成為英雄，不但名望聲譽都會緊跟著這段英雄事跡而來，更可能入主白宮…正在幻想時，突然一聲巨響，炸彈爆炸了，除了萊里和售票員外，其餘的人全都被炸死了。

這是劇情的一部份，因為不來這招的話，萊里排了老半天的隊伍也買不到飛機票，現在萊里可以大大方方地向售票員買票了 〈Talk to girl〉。售票員會向你問一大堆問題，問萊里是要吸煙區或非吸煙區，靠窗或靠走道……最後還問了一大堆風馬牛不相及的問題，萊里終於按捺不住，大聲喊著說「只要給我一張飛機票」。

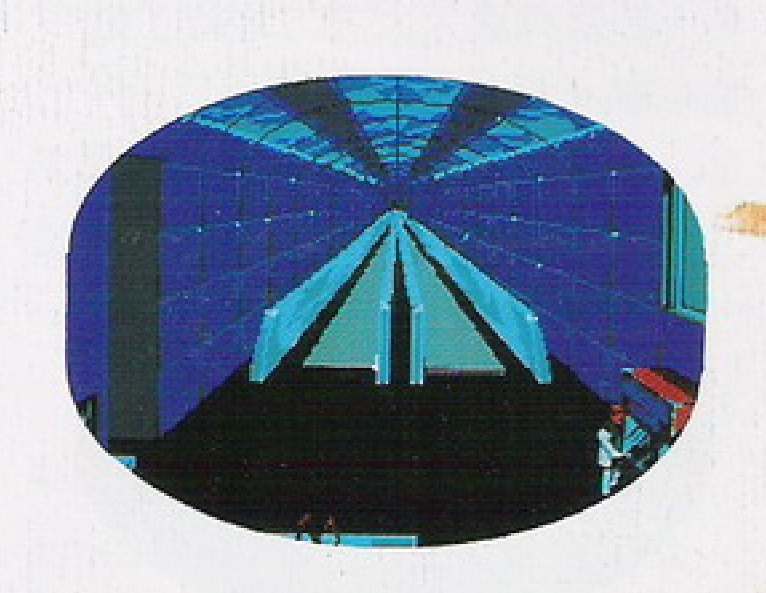
萊里好不容易拿到了那張票，票拿到後，立刻到驗證的人員那裡，讓他再檢查護照 〈Show passport〉，「原來是你」，所以他馬上讓萊里通關。

向右走，進入小門來到點心間，看一下告示〈Read sign〉，再看一下今天的機上餐飲，看來特餐的價格還蠻合理的，好吧，就買一份特餐。走到櫃台買一份特餐〈Buy special〉，過了一會兒特餐終於來了，看一下特餐〈Look in food〉，像是減肥菜單上的食物，你發現食物盤中有一根牙籤（pin），撿起它〈Get pin〉。

‥機場之位置圖‥

理髮廳				登機處
候機室	售票處	海關	行李檢查房	吧台
	機場大門			

走到右方的自動販賣機旁，看一下賣什麼東西 〈Look at machine〉，原來是部賣保險的機器，好吧！上飛機前買個保險是必要的〈Buy insurance〉，搞不好會發生空難，英年早逝，買了保險後，



心裡就覺得安全多了。

步上升降滑梯，心裡一直嘀咕著，搭飛機只不過是速度快一點罷了，沒什麼好擔心的…終於到了搭機的入口處，看一下櫃台〈 Look at the counter〉，櫃台上有本免費的小冊子，拿走它 〈Get pamphlet〉，在飛機上要是無聊的話，還可以打發時間…。

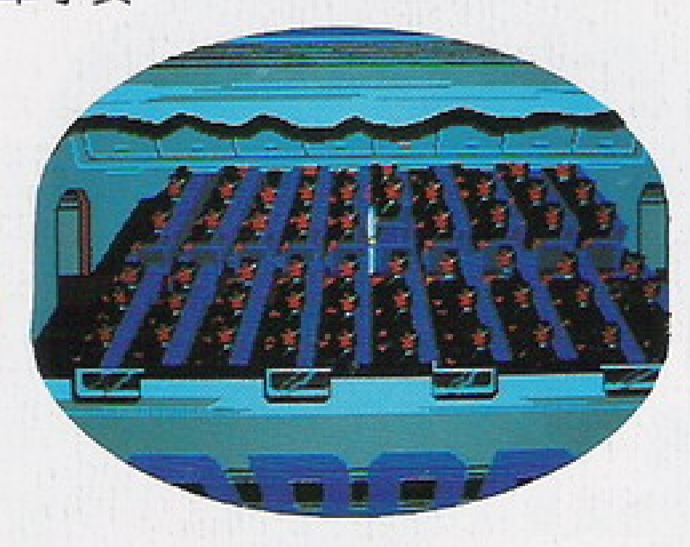
十四、登機—空難前的預兆

把機票交給櫃台服務員〈Give ticket to the man〉，他看過之後把票根還給萊里，隨後萊里就走進入飛機停機場。進入機門後，遇見一位空姐，萊里又把票再交給空姐，空姐看過票後，很和藹地告訴萊里，他的座位在中間，並把票交



幻想空間Ⅱ

給萊里自行保管。沒想到這位空姐曾在電視上看過萊里所參加的「我愛紅娘」節目，她已久仰萊里的大名，於是萊里大大方方地給了她一筆小費。



萊里自行走在中央的位置上，哇！整個飛機的座艙內眞的是擠得水洩不通，萊里只好硬塞進去。好不容易才坐上自己的位置，結果發現鄰座的男士實在很惹人嫌，老是嘮叨不停，於是拿出免費的小手冊給他， 讓他的話匣子稍微關一下〈Give pamphlet to man〉。隨後看到面前的椅背上有一個暈機袋，便把它拿起來〈Get airsick bag〉。

十五、逃難—跳機保平安



站起來〈Stand〉走到飛機的後面瞧瞧， 看一下機尾的門〈Look at door〉，結果發現一共有3個門，有兩個門上標示著「洗手間」的牌子，另一個門上寫著「緊急出口—危險」，萊里走向飛機南方（下方）那裡有一個在畫面上看不到的緊急出口門。 趕快穿上降落傘〈Wear parachute〉，並利用牙籤開鎖〈Use pin〉，沒想到這根牙籤竟然這麼管用！

拉開把手〈Turn handle〉後，打開緊急出口門〈Open door〉，由於強大的吸力，萊里被吸出機外，趕快拉降落傘的開傘索（動作要快）〈Pull ripcord〉，而後萊里降落在一個島上，並吊掛在叢林的樹枝上。

十六、劫後餘生—降落火山島

趕快利用隨身攜帶的小刀〈Use knife〉，割斷降落傘的開傘索。於是萊里就從那麼高的地方摔



到地上，還摔個眼冒金星。趕忙檢查一下身體有沒有摔傷，隨身的物品有沒有損壞，萊里正慶幸自己大難不死，必有豔福，卻不知他正陷入重重的危機中…。

十七、危險的陷阱－叢林、蟒蛇、沼澤及毒河

看一下地面〈Look ground〉，發現北方（上方）的樹下有一根樹枝，先把它撿起來，以後也許可派上用場，至少也可防身或打草驚蛇什麼的，誰知道這個陰暗的叢林裡會出現什麼可怕的事呢？

走到北方的大樹下，撿起樹枝〈Get stick〉後向西南方（左下方）前進。到樹邊時，必須很小心地爬過，因爲樹下常有蜂窩，一旦撞到它，可會引來大群的殺人蜂，那時，萊里的小命可就要…所以一到樹底下就匍匐前進〈Crawl〉，避開殺人蜂。

繼續朝南走，忽然間出現一條大蟒蛇，萊里馬上拿起樹枝對付這條大蟒蛇〈Use stick〉，結果大蟒蛇不敵，慚愧地溜回老窩。萊里繼



續向右走，走到一處沼澤（建議存檔），發現有一隻猴子在沼澤上行走，卻不會陷入沼澤內，於是跟隨著猴子的足跡走（即沼澤內之亮光部分）。萊里必須非常謹慎小心地通過可怕的沼澤地帶。



接著來到一處毒河，千萬不要涉水而過，要學泰山的方法攀著樹籐過河。 必須連續擺盪樹籐

NUDE BEACH

<Swing vine>三次，到最後一根樹籐時，必須放掉樹籐<Release vine>才可過河。過了河，千萬不要急著走，先抓下一根樹藤帶在身上<Get vine>。

十八、巧遇卡拉拉

向右走到一處海灘，海中有一位土著女郎正向他招手，萊里發覺她長得非常漂亮而且又熱情，更



重要的是她上半身竟然「一絲不掛」！萊里第一眼就愛上她，第二眼還是愛上她，走近一看，萊里打從心底認定這正是他心目中的美人兒。

愛神的箭一下射中他們倆的心坎，兩人都激起了愛的火花，一陣熱吻之後，萊里終於鼓起勇氣向這位美人卡拉拉(Kalalau)傾吐心意，向她求婚。沒想到這位大方熱情的女郎一口就答應了，但是有一個先決條件，就是必須讓島上的居民脫離邪惡的農奴基(Nonookee)博士的統治，等到所有的島民都獲得自由後，才能談論婚嫁。

卡拉拉說這個島上自從農奴基這個壞蛋出現以後，就到處都是很奇怪的煙霧，許多女人都被抓到壞蛋的基地做奴隸了。萊里不忘提出一項要求，如果他能消滅農奴基，就要卡拉拉嫁給他，卡拉拉滿心歡喜地答應了，不過婚姻大事還得徵得父親的同意。

十九、拜見岳父大人



		火山口		
		陸橋懸崖		
		冰河		
		通道		
		斷崖		
著陸處		酋長的茅舍	營火	巫師
毒蛇	沼澤	毒河	海灘	

…火山島位置圖…

於是萊里就和卡拉拉去找她的父親—島上的法師提親，卡拉拉要一個女人去召集全村的人到她父親住的茅屋去，隨後和萊里一起到茅屋，將萊里介紹給她父親。沒想到卡拉拉的父親爲了考驗萊里，竟搬來一部PC電腦（太離譜了！），要萊里寫一段程式。萊里的本行就是程式設計師（詳見幻想空間Ⅰ），這個測驗對他簡直是輕而易舉的事。卡拉拉的父親答應只要萊里能打敗農奴基便把卡拉拉許配給他，於是帶著他到通往農奴基居住的路上。

在這位法師離去後，萊里回到剛剛的營火區，拿些灰燼（Get ashes），又向南回到海灘邊拿一些沙（Get sand），而後才回到懸崖。

二十、尋找農奴基怪博士

萊里必須走到懸崖的盡頭，利用身上攜帶的樹籐，吊在上面的樹枝上<Use vine on tree>，攀到對面。而萊里所站的位置必須正確，否則會因樹籐太短，搆不到樹枝而無法成功。

萊里好不容易終於過了懸崖，繼續沿著這條路向前走，來到了一處滿是冰雪的地方。萊里向上走，來到冰梯前，爲了避免跌倒，在冰雪上撒些沙<Throw sand>，結果這些雪就被沙所覆蓋慢慢融化而

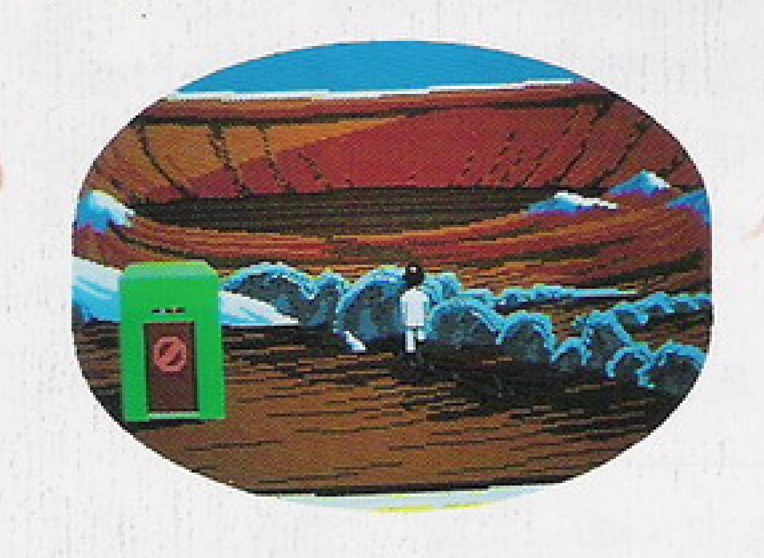


幻想空間II



現出梯子，萊里便順利地爬上滑溜溜的冰梯了。

小心翼翼地通過另一座懸崖，最後走到了火山口，旁邊有一部電梯，但是卻無法進入。這部電梯是由裡面控制，因此，萊里必須走到火山口的邊緣（在螢幕中央的地方，要非常小心，否則會掉入火山口內；如果站錯地方，也無法成功）。

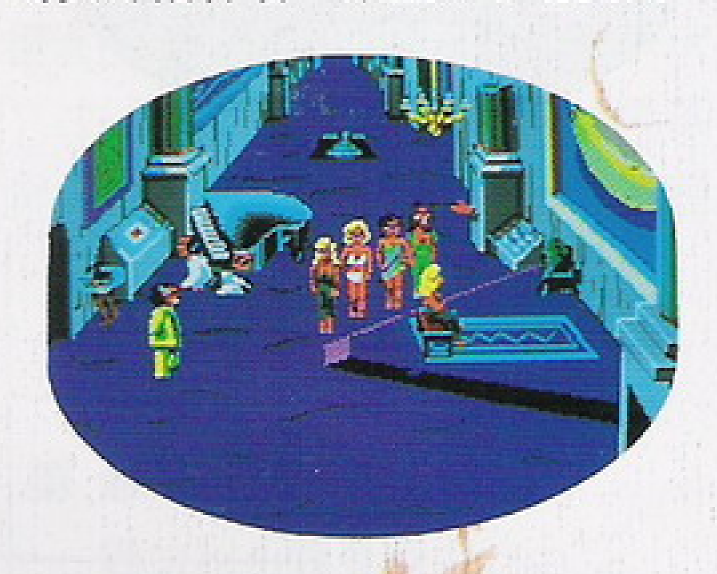


將嘔吐袋塞入生髮水瓶中<Stuff airsick baginto tonic>，再用火柴點火<Use matches>（生髮水為易燃物），然後丟掉這瓶著火的生髮水<Drop tonic>，結果極強力的爆炸，把電梯門震開了。

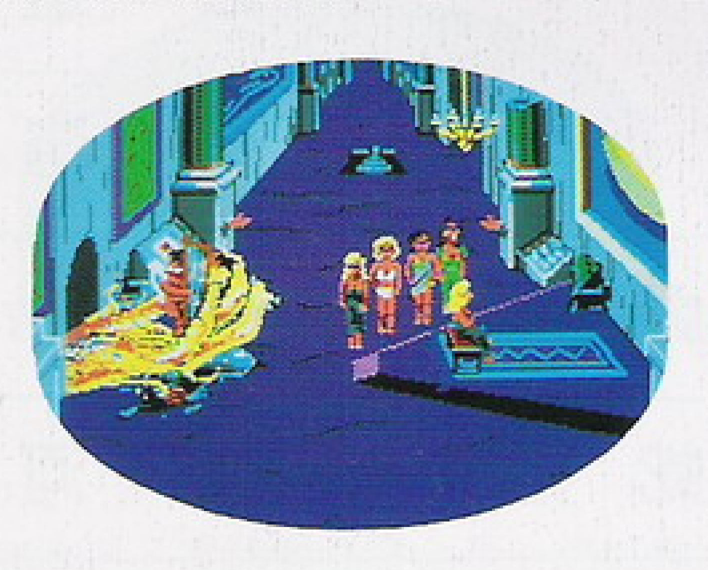
萊里趕快進入電梯，想要關上電梯門，發覺電梯內空無一物，簡直是個陷阱！不知情的萊里滑落到一個不知名的地方…別緊張，這也是劇情的一部分，此後的劇情完全由電腦控制，你無需鍵入任何字句，只需按ENTER鍵。

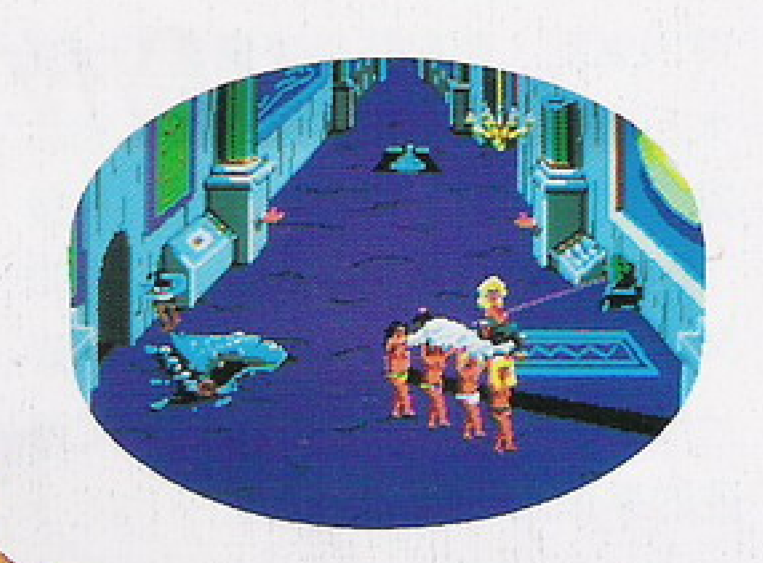
二十一、消滅農奴基怪博士

原來這部電梯直接通到農奴基的居處，當時農奴基正在一旁欣賞鋼琴，另一旁則有四位穿著比基尼的女郎陪伴著。萊里不小心動到一



個開關竟把鋼琴彈射到農奴基的身上，就這麼恰巧，萊里完成了任務而農奴基也就因此一命嗚呼了。不





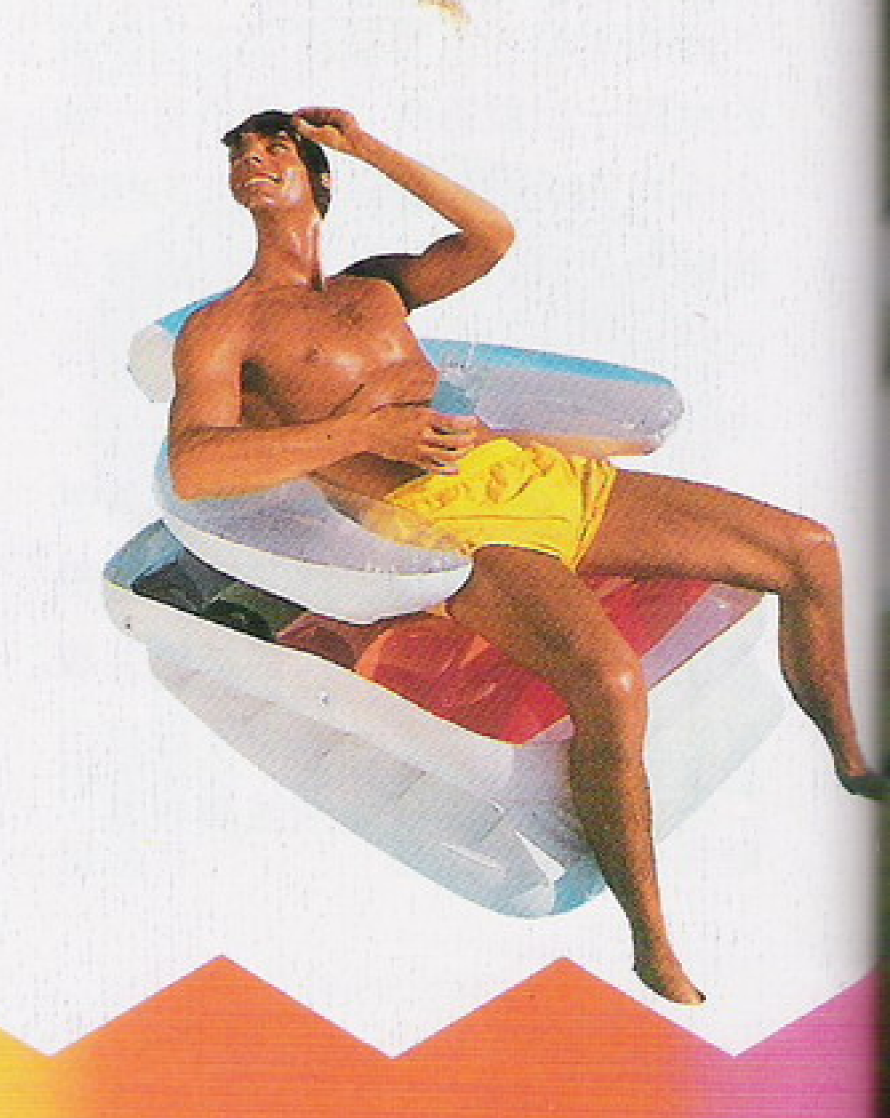
但如此，萊里更成為四位比基尼女郎心目中的大英雄，大夥紛紛寬衣解帶，以表示對這位英雄的「敬意」。這時候的萊里突然正經起來，連忙以無線電對外求救，要求直昇機援救。四位女郎為了表示對島上的大英雄的愛意，扛著萊里，到了另一個房間裡…

二十二、完美的結局



在島外，一架直昇機正飛向這個島準備來接送萊里，四位女郎把萊里丟下樓去，剛好掉在直昇機旁。

萊里上了飛機，駕駛員認出了萊里，告訴萊里一個不幸的消息一萊里破產了。於是萊里決定不回文明的洛杉磯，而要留在島上和卡拉拉完婚，過著世外桃源的神仙生活了。



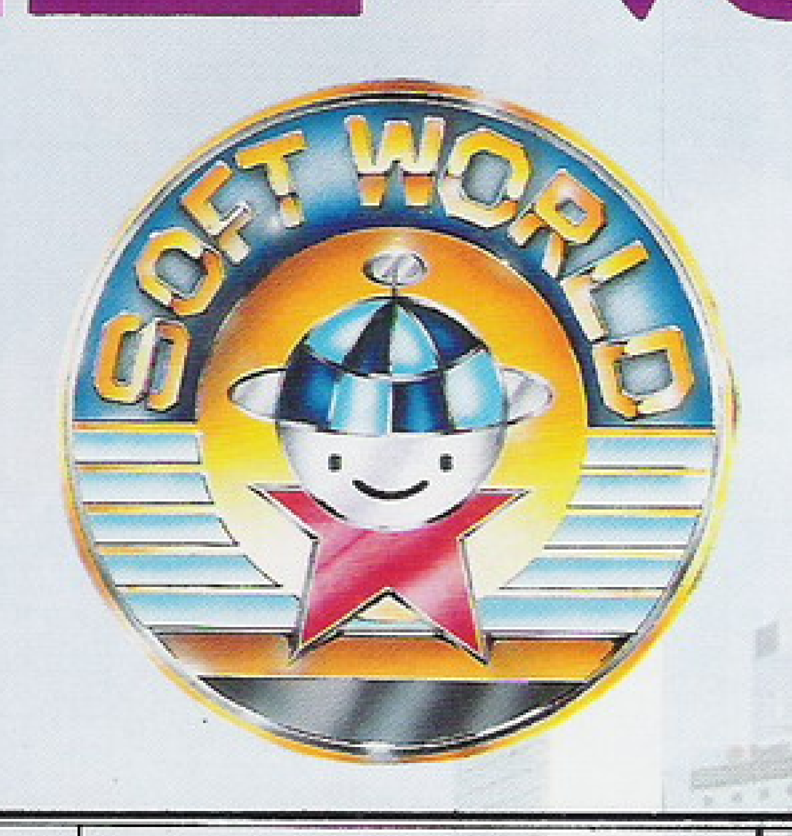
NUDE BEACH



玩家注意!!
玩GAME可以賺錢耶！
軟體世界的CPU—開發課
徵求人才
1. SOFTWORLD
工作內容：玩GAME
工作地點：高雄市
條件：❶自認對PC GAME有興趣、有概念者。
❷25歲以下，男女不拘
歡迎高中、高職應屆畢業生。
薪資：面議
請將履歷表及中文自傳寄至——高雄郵政28－34號信箱開發課收
2. SOFTWORLD
軟體世界將擴大成立消費者ＢＢＳ服務站
聰明的玩家，您想要兼差嗎？您想要賺外快嗎？現在服務站站務士出缺，歡迎您趕快加入。凡熟悉軟體世界遊戲及ＢＢＳ網路者均可報名參加，在校同學夜間兼職亦可，本公司將負責培訓，請立即寄上自傳履歷至高雄郵政28－34信箱企劃室收
你應該知道…………
軟體世界是國內最大的PC GAME生產、發行中心，
而開發課就是所有PC GAME的源頭所在。在這個最高機密的單位，
有經驗最豐富的玩家與你共事，有最優異的硬體配備供你使用，
有最新的國內外休閒軟體資料讓你吸收，有興趣嗎？
軟體世界
名額有限•請立即行動!!
SOFT WORLD
來軟體世界・來GAME的世界

軟體世界 Soft world

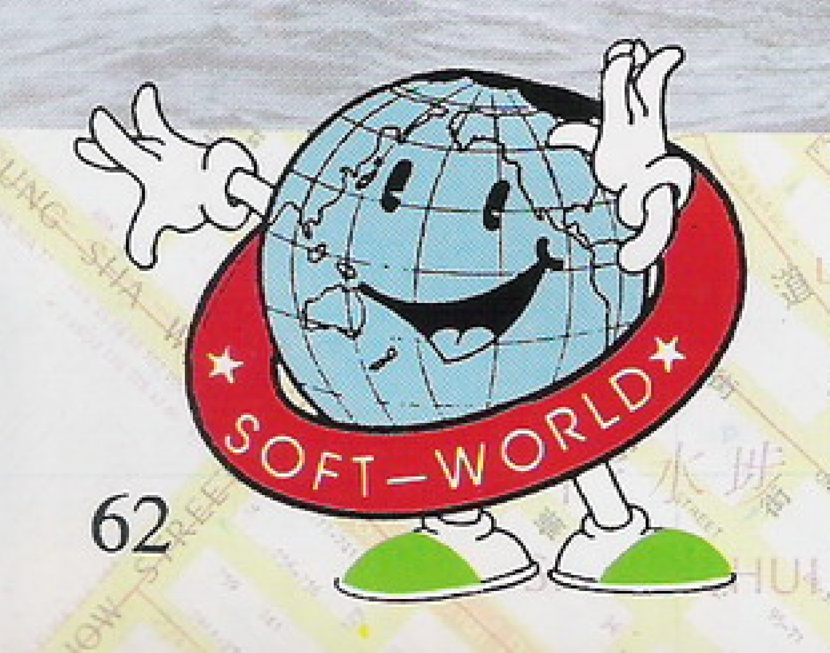
登陸港泰



香港統一售價

貴族單片	HK$ 30	珍藏7片	HK$130
貴族雙片	HK$ 50	珍藏8片	HK$140
珍藏2片	HK$ 65	珍藏9片	HK$150
珍藏3片	HK$ 80	珍藏10片	HK$160
珍藏4片	HK$ 95	3片大包裝	HK$110
珍藏5片	HK$110	雜誌	HK$ 25
珍藏6片	KH$120	音效卡	HK$550

香港



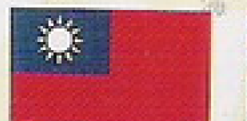
你買不到這種價格的產品嗎？

請來電與我們聯絡(限香港地區)

香港九龍深水埗福華街137號1樓B座

TEL：7292781·7292945

我們竭誠為您服務



玩電腦遊戲的
最佳拍檔
玩電腦音樂的
最佳入門
不需要花寃枉錢
買不必要
的配備
魔奇音效卡
正符合您的需要。
只售1650元

七大功能

1. 超級作曲家：
對作曲有興趣，卻對樂器一竅不通的朋友，超級作曲家是您最低的創作代言人。

2. 音樂大師：
超級作曲家提供之輔助範例一，教授您十餘種音樂的特性和寫作技巧。

3. 懾人的電影音樂：
輔助範例二，您想知道恐怖電影裡，那股懸疑，緊張，令人窒息的氣氛是如何營造的嗎？來！試了就知道

4. 魔奇音效卡與MIDI介面
如果您已擁有一套MIDI合成樂器，魔奇音效卡便是您邁向專業作曲的實習機會。

5. 音色製造機：
創造出音色獨特時新樂器，不賴吧！再爲他寫作一首曲子就更帥啦！

6. 音樂點唱機／音樂冠軍賽：
電腦D.J，常駐記憶體內，隨時等候您的點唱。又可兼作文書處理的背景音樂，帥呆啦！

7. 程式設計師：
您想在自己寫作的程式裏加入支援魔奇音效卡的功能嗎？BASIC、C語言、ASSEMBLY組合語言均可。

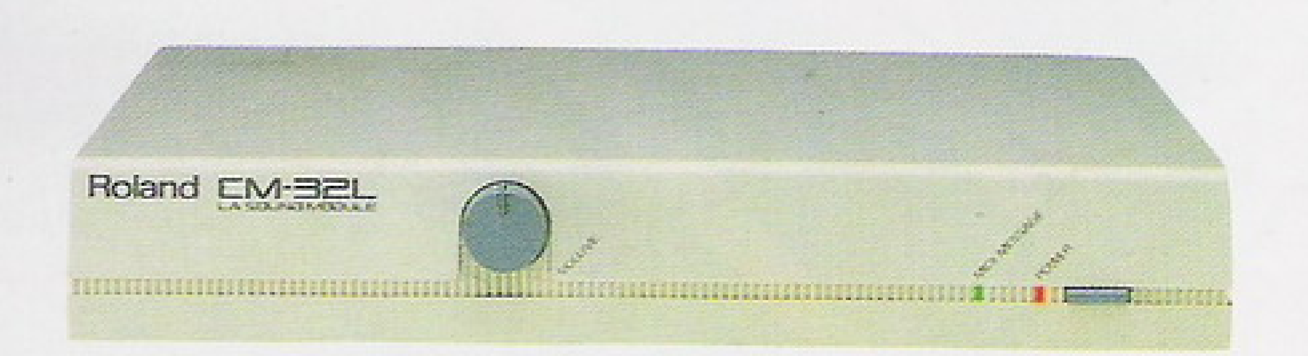




神奇的電腦音樂師

隨卡附有七本精編使用手冊、八張磁片，將魔奇音效卡的功能發揮無遺！

Tentrax for IBM PCs



CM-32L LA SOUND MODULE

CM-32L是一個符合MIDI標準的音源器，提供與Roland D系列（D－5，D－10，D－20…）和MT－32同等級的LA合成音源，而**CM-32L**更擴充了它的PCM記憶體兩倍於舊有的MT－32，以便增加一些特殊效果音和更逼真的樂音。

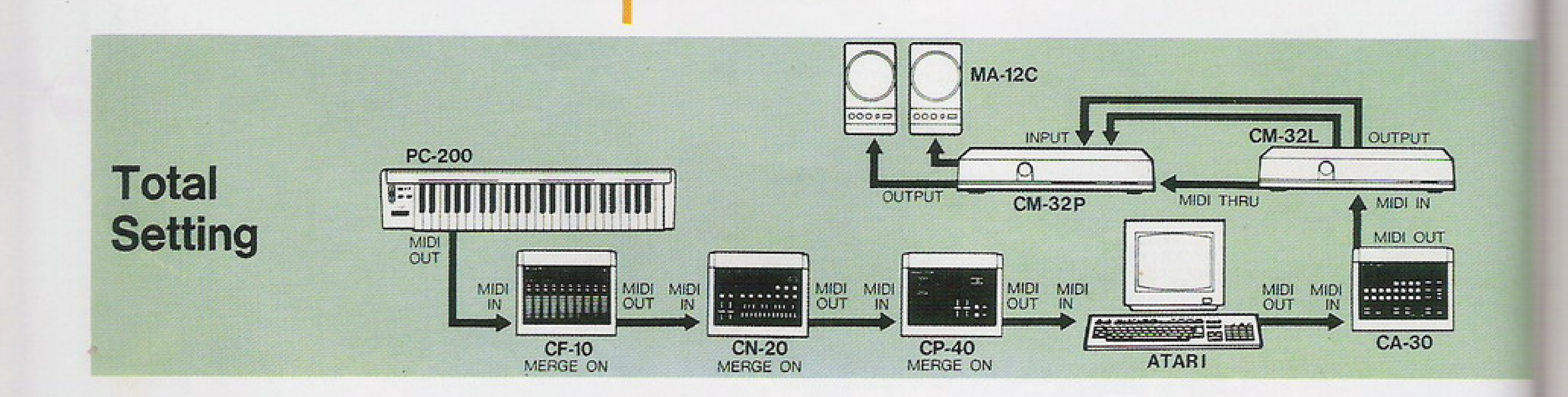




GAME王的回憶錄

我必須向我的子民懺悔………一直到現在才向他們推薦這偉大的玩意兒…**CM-32L**，原先我總覺得日新月異的GAME，以鮮麗的色彩和新奇的點子，已足夠彌補原先PC音效的不足，昨天，接上了**CM-32L**後才發覺…我錯了！　我要呼籲：視覺與聽覺的享受是不可分的！**CM-32L**使玩GAME提昇到了藝術的境界，使我國的外交有了籌碼！　讓我們一起來接受它吧，這樣才能使GAME王國的國運昌隆，祝大家幸福！

欽此 !!



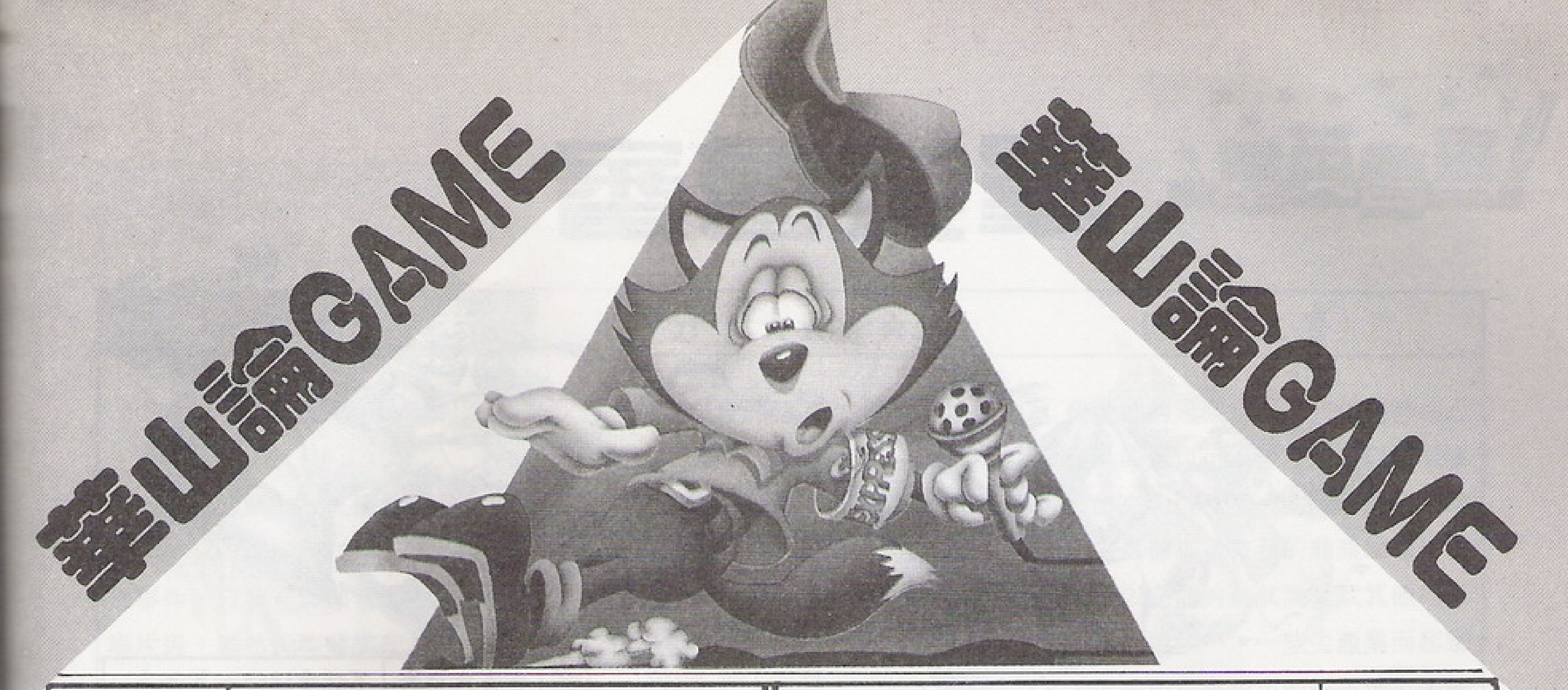
姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿
電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿
如您對本產品有興趣者，請沿線剪下寄回本公司，謝謝！
☐詢價 ☐索取型錄 ☐派員解說
☐其他

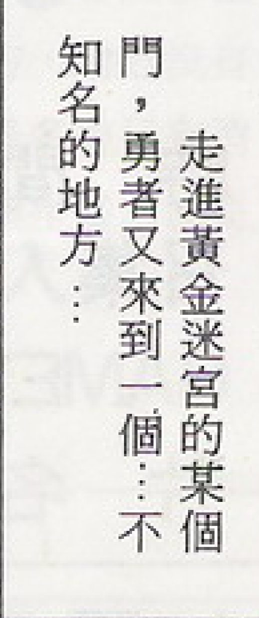
電腦音樂熱情招生中，詳情請洽教學



地址：台北市民權東路305巷26弄8號1F
TEL: (02)502-0844　504-1741　502-0696　FAX: (02)509-0426





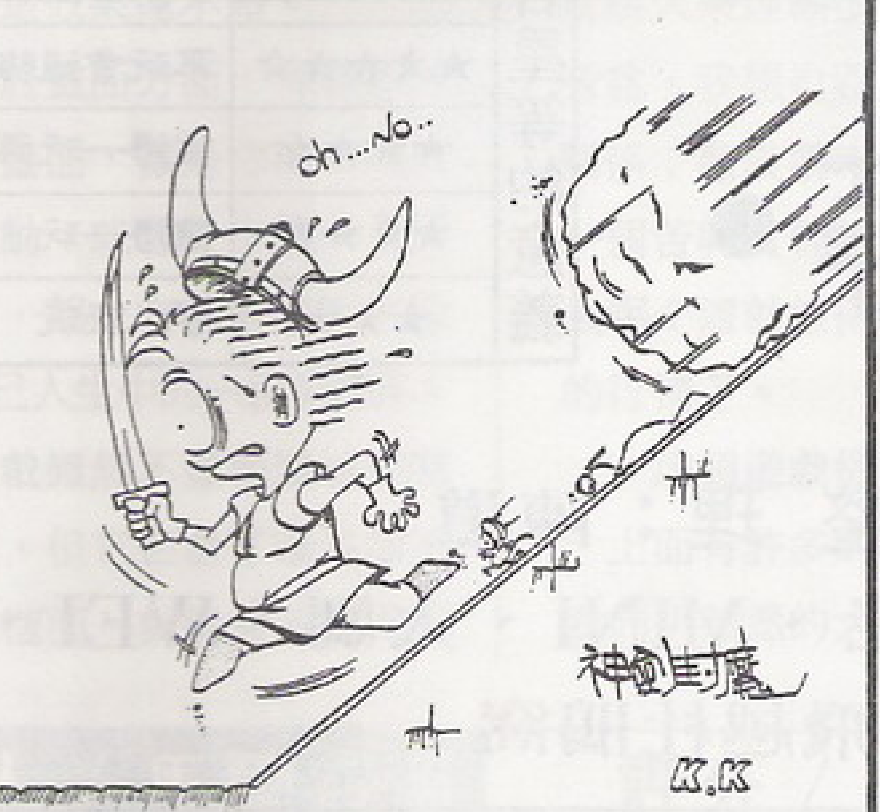


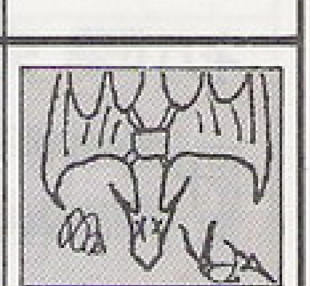
走進黃金迷宮的某個門，勇者又來到一個…不知名的地方…





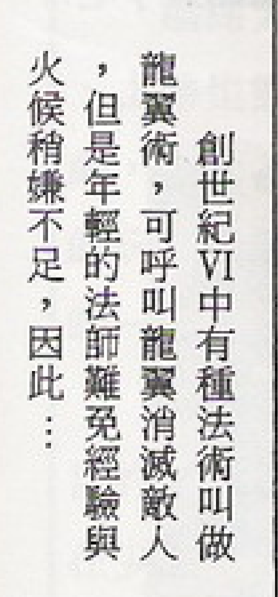
請勿在斜坡上使用落石術！

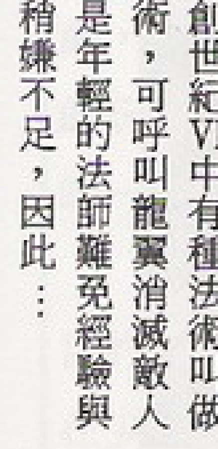




波斯灣戰爭中，愛國者飛彈再次證明了它的威力…







創世紀VI中有種法術叫做龍翼術，可呼叫龍翼消滅敵人，但是年輕的法師難免經驗與火候稍嫌不足，因此…





連身鎧甲（Plate mail）是戰士的最愛，爲了應付突如其來的敵人，最好整天穿著它…





勇者日誌：長老今天教了「令人喪膽」的旋鏢術。



羣英會審



各星等的意義		
	★★★★★	不玩會後悔一輩子！
	★★★★☆	不玩會後悔
	★★★★	值得一玩再玩
	★★★☆	值得一玩
	★★★	可以玩玩

•遊戲定星等•

時　間：80年4月3日星期三

召集人：李初陽　　　　**整　理：**陳道

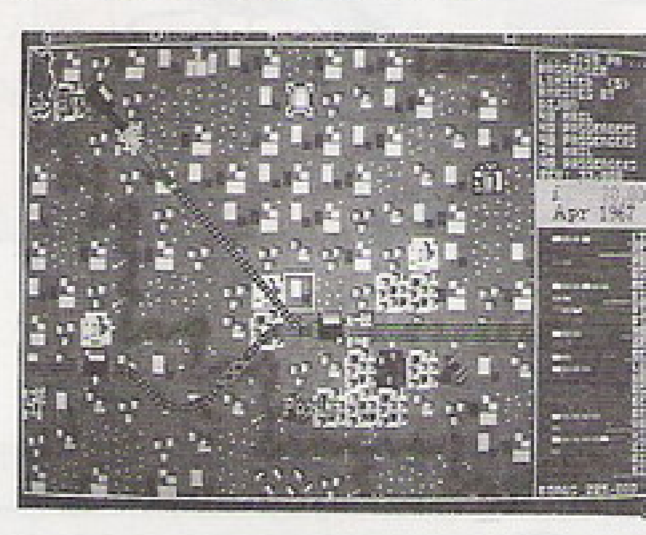
GAME林高手：馬爾寇溫、科長老、MINI、大媽、WEI、外星寶寶

片　名：鐵路大亨、全球戰略、飛越杜鵑窩

初陽兄：

許多玩家在24、25期的讀者意見調查表中陸續反映非常喜歡群英會審這個專欄，並建議每期能再多審一些遊戲，編輯部非常重視這些意見，但因限於篇幅，讓許多讀者常有意猶未盡之感，在此也借篇幅一角致上歉意。

本次座談會審三個遊戲，分別是鐵路大亨、全球戰略及飛越杜鵑窩，現在就請各位談談鐵路大亨吧!!



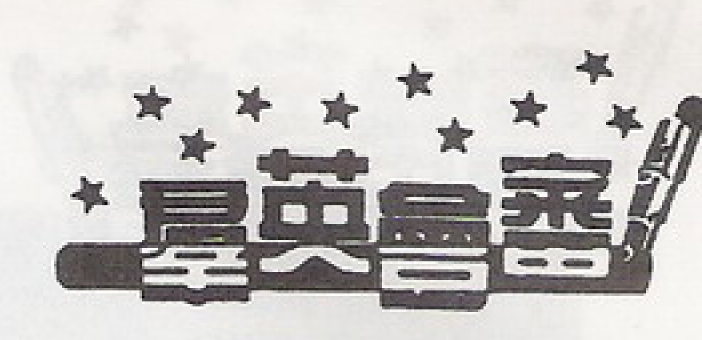


評分人／大媽　　**評分／★★★★**　　（鐵路大亨）

我給這個遊戲四顆星的評價。

我站在一個女孩子的觀點來看這個遊戲算是蠻有深度的遊戲，它很多設定的考慮都很周詳，你會發現遊戲中的選項都考慮的很清楚，就像戰略遊戲一樣，將很多真實的情況都考慮進來。但對女孩子來講、，像戰略及飛機模擬這類的遊戲，多少都會比較排斥，而且本身沒有受過軍事訓練的話會覺得比較陌生。

假如你是一個女孩子，本身對於這類具有深度的的遊戲也很有興趣的話，鐵路大亨會是一個很好的選擇，它沒有戰爭的暴戾之氣，也不需熟悉軍事方面的背景，而且鐵路這種東西，對一般人來講並不會很陌生，況且說明書也寫的很詳細，你可以藉著說明書的講解，去一點一滴慢慢的經營自己的鐵路公司，就這個層面來講，非常值得推薦給女性的玩家。



評分人／科長老　評分／★★★★☆　（鐵路大亨）

我給這個遊戲四顆半星的評價。

這個遊戲本身支援魔奇音效卡及 MT-32，在遊戲當中，發生特殊事件，以及在篇頭會出現這些音樂片段，雖然說整體講起來不會說很豐富，但是效果還不錯。

在有關於畫面方面，特殊事件會有特別的畫面，像是你第一列火車第一次啟動，或者是你第一次受託載運貨物，都會有特別畫面來顯示，像是自己人生中的一段里程碑。

這個遊戲雖然不像模擬城市那麼的專業化，但它包含了蠻多種不同的知識在裡面，就這些不同方面的專業點來看的話，也有其可以探究的地方。

當你成功的完成整個遊戲之後，不管你的等級為何，只要你用心去玩，起碼可以學到蠻多的東西。像是坡度測量方面，而貨物的運輸就跟大衆運輸很有關係，還有經濟效益，我想也跟企管脫離不了什麼關係；像股票市場的分配，為什麼一個苦幹實幹的人到最後會被收買去呢？這就值得注意一下股票市場的行情了。

這個遊戲提供了四個遊戲位置，上面有許多的城市，有些城市是我們所熟悉的大都會，我們在玩這個遊戲的過程當中，我想稍微細心一點的話也可以發現到，以前所發展出來的大都會，的確是因為其地理上具備相當有利的商業地理特徵，所以它能夠藉其商業或其他的工業、農業……、一些生產業而起家，但在現在來說可能很多地方是純以商業貿易行為而發展起來的，這也是可能會有的，比如是一個貨物集散中心，這種現象多半發生在住宅區人口比較多的地方，附近沒有什麼生產來源，它們最多也只有消耗，我想這也是經濟跟生產方面交換的結果之一。

評分人／馬爾寇溫　評分／★★★★☆　（鐵路大亨）

我給這個遊戲四顆半星的評價。

鐵路大亨這個遊戲跟模擬城市、上帝也抓狂是屬於同一類型的遊戲，彼此各有所長，都能使這方面的玩家深深著迷其中，我也是其中的一員。

這個遊戲雖然是以營運鐵路為目的，但它所要考慮到的因素也不在少數，也有一些跟模擬城市很相似，火車經過此地的次數越多，載來的貨物越多，此地就越繁榮。人口就越多，如果此地的製造業如工廠、紙廠……越多，也能達到這種效果，跟模擬城市的道理是一樣的。像在遊戲中你甚至可以在一個礦產豐富的地方蓋一些加工廠，如此就又多一筆收入了，這也是這個遊戲的特色之一。

在遊戲中你必須擔任一個火車調度員的角色，就算你選的是最簡易的等級，但你還是要操心火車的調度以及車廂的調派，而且一旦有優先貨物托運的要求時，你更要當機立斷決定由那一輛火車去運送才能得到最大的利益。

股票的經營在這個遊戲中也是重心之一，就跟股票市場一模一樣，如何買低賣高可是一門很高的學問，更可體會一下股票族的心情。如何利用股票來搞垮及併購其它鐵路公司更是股票市場中最高的一招，因為只有一家鐵路公司收入總是有限的，這樣根本就達不到鐵路大亨的目標。像我才玩八年就已掌握了另一家鐵路公司一半的股權了，但很可惜的，這家公司不久就破產了。在這邊有一個美中不足的地方，就是你只能併購一家鐵路公司。不過倒是有一個可以彌補的地方，就是以價格戰爭來打擊對方，佔據對方的市場，這點倒是蠻吸引人的，很符合人性的特點。

一個成功的鐵路大亨，除了越來越富裕之外，還可任職一些高級的工作，算是對你的成就的一種獎勵與肯定。

我覺得玩這個遊戲除了可以品嚐當一個鐵路企業老闆的滋味外，更可體驗一下股市及商業手腕運用的刺激，讓那些未曾接觸此道的玩家也能品嚐個中的樂趣。

另外，遊戲中有一些設定，並沒有用功能鍵來代替，像是設定遊戲速度在遊戲當中使用的相當頻繁，每次都要將選單拉下來才能設定，實在是很麻煩，我覺得這是遊戲中一個很煩人的缺點。



初陽兄：

許多的遊戲都富於「寓敎於樂」的意義，在**鐵路大亨**中必須善於掌握地理、地形、物礦、運輸、企業管理、金融股市的知識，並配合靈巧的經營手腕，才能一躍而成為鐵路大亨，接下來的這個遊戲，也同樣具有寓敎於樂的特性，尤其是在經歷了中東戰局之後，除了科技武器搶盡鋒頭之外，**全球戰略**更為世人矚目，現在就請諸位發表各人的看法。



評分人／科長老　評分／★★★☆　（全球戰略）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

個人感覺這個遊戲的魅力在於它能以簡單的方式來表現出戰爭的特色，你可以將部隊以移動游標的方式輕易的指派它到另外一個地點進行任務，巡邏戰鬥或是單純的佔領。

有一個很明顯的戰略因素就是支援的問題，城市、油田以及部隊之間的相互關係，當你本身有足夠的軍費，才能購買更多的軍備武力，而這些軍費的來源則是你必須依賴你旗下的都市所供應，所以這些都市也是提供你置放部隊的根據地，但是這些都會耗費你本身的油料，而你本身的油田如果來源太少的話，到最後很可能會導致全面癱瘓，所以這三者之間的關係，是絕不容忽視的。

關於它所能調用的部隊方面，這個遊戲提供了數個不同的年代，而根據其年代有不同的部隊單位可供使用，在早期的話，只有傳統的海上及地面部隊軍力，而後期則逐漸發展延伸到地球上空的星戰計畫。

在這個遊戲的內容曾經提到過它可設定特定的視窗觀點，然而事實上在遊戲過程當中，很可能會因為戰況的激烈，或者是你優越的戰術指導方式而沒有必要去使用到這功能。

另外在於戰鬥的等級方面，似乎在難易度上的區別是取決於敵人的侵略野心是否強盛，當你等級選擇比較低的時候呢，敵人比較不會主動發動攻擊，而當你將敵方的等級設定為戰神的時候，你會逐漸體會到什麼叫做頭痛的滋味。

評分人／WEI　評分／★★★★　（全球戰略）

我給這個遊戲四顆星的評價。

以一個戰略遊戲的生手而言，要很快的進入情況並不難。此遊戲共分五個時空戰場，每個不同的戰場，都有不同的作戰方式，使玩者能體會激烈的戰況及推演未來的作戰趨勢。值得一提的是本遊戲提供一隱藏式選單，使玩者於作戰中能很確實、迅速的下達指令。

這遊戲的作戰控制是完全模仿美國作戰管制室，我想不論是初次進入戰略遊戲領域的玩者或是對戰略遊戲有相當概念的玩家，都會對這遊戲賦予另一番不同的評價。

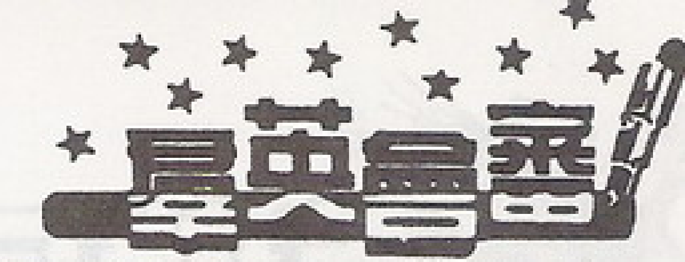
在畫面方面，軍隊的部署及移動稍嫌緩慢。

遊戲進行節奏緊湊，在戰時隨時有緊急情況發生，沒有喘息的時間。

總之，我覺得這是個挺簡單，然後又能親身體驗戰況的遊戲。

初陽兄：

接下來討論的是富於劇情的冒險遊戲**飛越杜鵑窩**讓玩家融入劇情中，找尋所需的線索完成任務，曲折離奇的劇本架構是這遊戲的一大特色，好的劇本在多類的遊戲中，如 RPG、文字冒險……，都有極重要的地位，現在就請各位發表各人的看法。





評分人／MINI　評分／★★★★　（飛越杜鵑窩）

我給這個遊戲四顆星的評價。

就整體劇情來說，寫得滿像偵探小說的，以主角失去記憶為前提，藉著各種事物一點一滴地喚回他的記憶，而這些所記起的事物都以動畫效果來表現，與其他冒險遊戲比起來算是蠻創新的。在遊戲當中會出現相當多的英文訊息，而這些訊息通常都是完成遊戲的關鍵，只要錯失其中一個就會卡在那兒，動彈不得了。而且英文的難度蠻高的，因此比較起來，整個遊戲的困難度很高。

與人物交談是劇中最重要也是最難的地方，它跟一般的設定不同，交談的方式有四種：取悅、求助、挑釁和虛張聲勢，不同的交談方式會導致不同的後果，你必須配合四種不同的態度，甚至要給對方一些東西才能問到重要的訊息。

這個遊戲有一個很大的缺點就是主角太容易死掉，必須時常儲存，很煩人。就畫面來說，人物是以真人圖片掃瞄數位轉換方式，所以相當逼真寫實。這個遊戲的音效也是以數位轉換的 Real Sound，語音效果做的相當不錯，我就時常被它的尖叫聲嚇到。

評分人／外星寶寶　評分／★★★★☆　（飛越杜鵑窩）

我給這個遊戲四顆半星的評價。

我覺得這個遊戲的情節安排的很緊湊，可算是相當具有寫實和推理的偵探遊戲，但是它的難度非常高，各個場景的事物及訊息都息息相關，只要稍微一不小心遺漏了某樣物品或訊息，就會卡在那邊了。遊戲裡面的英文訊息是相當重要的線索來源，比一般冒險遊戲的訊息來的多，而且比較難。在遊戲中的物品只有有用的才能拿取，這對玩者來說省了很多的麻煩。

我覺得這個遊戲蠻刺激蠻具有挑戰性的。

評分人／科長老　評分／★★★☆　（飛越杜鵑窩）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

出這個遊戲的公司，通常他們的產品有一個特色，就是畫面都蠻精緻的，似乎都是用掃描器掃進來的一個畫面，其次他們都有作數位化音效 Real Sound，即使是支援魔奇音效卡仍舊是以這種 Real Sound 的方式來表示，這也是他們的特色之一。

玩這個遊戲的人應該可以注意到，它人物的動作稍嫌生硬，但是當它的回憶鏡頭出現的時候，應該大家也都會承認這一部分鏡頭的表現遠超過其他遊戲的效果之上，很少有能跟它相提並論的效果，不過這也只是局部的情況而已。另外我覺得有一個不大方便的地方，就是有些地方的物品還是太小了一些，尤其它本身跟 Lucas 公司的遊戲比較起來，它的操作方式當中並沒有隨著游標立即顯示出游標所在位置物品的功能，所以當你要找一件細小的物品或者是你根本不曉得這件物品有多大的時候，的確是蠻傷腦筋的一件事，這樣很可能會使你遺漏掉某些物品。

評分人／大媽　評分／★★★☆　（飛越杜鵑窩）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

最後補充一點，這個遊戲跟 Sierra 的遊戲比較不一樣的地方就是它不需鍵入英文，它的指令都是現成的選項，不用像 Sierra 的遊戲需要自己鍵進去，然後再嘗試這個動詞用的對不對，不過這個遊戲的英文對一般人來講算是難度蠻高的，但是如果站在學英文的角度上來看的話，應該也是蠻有趣的。

初陽兄：

感謝各位提供的寶貴心得，唯有公正客觀的評論，方能使本專欄更受讀者喜愛，造福發燒友，本次座談在此接近尾聲，咱們下次再聚了！

英雄志在安故土
訪神州八劍作者(下)

採訪／吳海境

周：你到一個地方徵兵，徵得快完了（不能徵完，徵完，人口就不會成長），然後你跑到別的地方去，過了很久回來，那邊的人口又會慢慢恢復，不會你徵了一次，以後再來就沒了。

楊：這個GAME有個很大的特色，就是遊戲的片尾算是國內遊戲做得最長的。

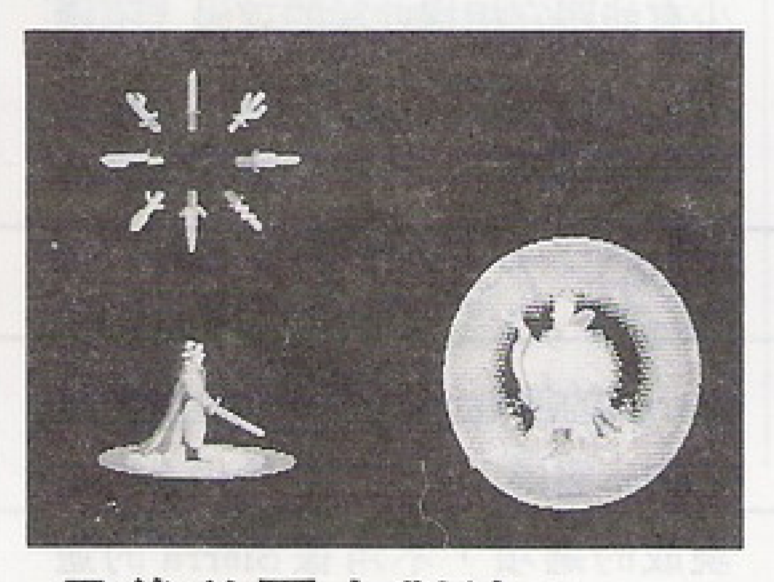
吳：片尾？

楊：就是結局畫面。

張：整個結局是用動畫的方式來做，那一段可能不只國內的GAME，國外的GAME恐怕也很少這麼做。

周：大部份的GAME都是你玩完了，就一張靜態的圖放上去，然後幾個字出來。

張：我們GAME的結尾很特別，因為我們就是要給人家一個結尾的感覺，那個結尾又是一個敘述故事的方式，搭配很好的音樂，才會讓人覺得玩到這裡很值得。有些GAME不是，好像只過程好玩而已，結局往往沒交待得很清楚；要不然就是草草收場，好像他錢賺到了，一切都解決了。



最後善惡大對決：
「八劍齊出，鏟奸鋤惡！
靖南王，納命來！」

我們覺得這樣的做法對玩家不是一種很負責的態度，我們既然要寫一個GAME給國內的玩家玩，就必須把一切都弄得比較完整一點。國內現在有很多寫GAME的，感覺上就是他的GAME還沒寫完，就開始在賣了。這種做法我們就很不欣賞，我們覺得必須把這種做法加以修正。那等於是我們的使命吧？

楊：國內有些GAME，眞的是趕時間，或者是為了某些因素，像是要當兵或是什麼的，GAME只寫到一半，然後趕快草草推出了事。是常常有這種情況，不過我們不能這樣做。

張：這個GAME另外一個特色就是音樂做得很棒。感覺上，臺灣在GAME上還沒有做到這樣水準的。

吳：嗯，蠻有臨場感的，很使



玩家融入遊戲之中。

周：遊戲一開頭可以選擇玩遊戲或是欣賞音樂。

這個GAME，大家玩完了，都很喜歡它的音樂，大家都朗朗上口，被自己作曲的人給弄得「中毒」了。

楊：作曲的人算是 part time（兼職）。我們其他三個人都被他的歌迷得要死。

張：他的曲子很特別的是，不是很難，朗朗上口，但是又好聽又很耐聽。一個GAME的圖形在剛開始的時候會覺得很好，漸漸地看到它的缺點；音樂也是一樣，剛開始覺得很好聽，但是聽久會膩。很奇怪的是，他的曲子聽不膩，聽了兩三個月還是不膩。

楊：所以有魔奇音效卡的玩家，千萬不要錯過。

張：對，要好好聽聽看，每一首曲子還有特定的曲名。

吳：音樂部份有沒有支援PC喇叭？

楊：只支援一部份，六首而已。

張：還是以魔奇音效卡爲主，因爲他是用魔奇音效卡來做曲。他幾乎把魔奇音效卡用到極限。

周：Real Sound 的技術我們已經發展出來，沒有魔奇音效卡的玩家，可以從PC喇叭聽到「類似」魔奇音效卡的聲音。

吳：每首歌都有？

周：只有魔奇音效卡的一半。

吳：有沒有想過要加語音？

張：可能要請玩家等第二代吧。

周：我們現在已經可以做了。

張：最主要的是現在剩下的磁片空間不多，我們不希望給玩家太多磁片，因爲這樣一來，install 或是換片很麻煩；還有就是盡量以普及性的價錢，大家接受力比較高，大家都可以玩得到。

吳：現在有幾片呢？

楊：現是兩片1.2M。

吳：有壓縮過嗎？

楊：壓縮過。我們這個遊戲如果拿到國外比，至少可以拿個中等。

張：以後我們還打算寫一個超大型的遊戲，如果一定要超越創世紀，就一定要這樣做。

周：外國的GAME都是一、二十個人在做。

張：對，我們現在小組裡面的人還不多，外國的GAME寫到創世紀那個水準，十幾、二十個並不過份，而且時間還比我們長，通常要寫一年多。

楊：對，一年兩年都有。

張：當然他們那種市場回收比較大，也是一個原因。

我們是蠻歡迎有志者來加入這個工作室。

吳：當初怎麼會走上寫GAME這條路呢？有什麼心得可以提供有志者？

張：我是碰上的。我就來應徵美工，然後就進來了。

吳：當初你就知道這是要寫GAME的？

張：來應徵的時候就已經知道，我覺得這工作好像蠻合我的個性的，我不喜歡那種一成不變的工作，而且我覺得創作性的工作要不斷動腦，這對自己有幫助；而且又不斷吸收新的知識，整個人不會覺得很空虛。有的工作本身就很無聊，一成不變在做同樣的工作，那種生活方式對我來講並不滿意，我喜歡創作。

吳：電腦繪圖在來之前就會了？

張（笑）：來這裡之前只會一點點。

吳：那是說至少有一些基礎概念。

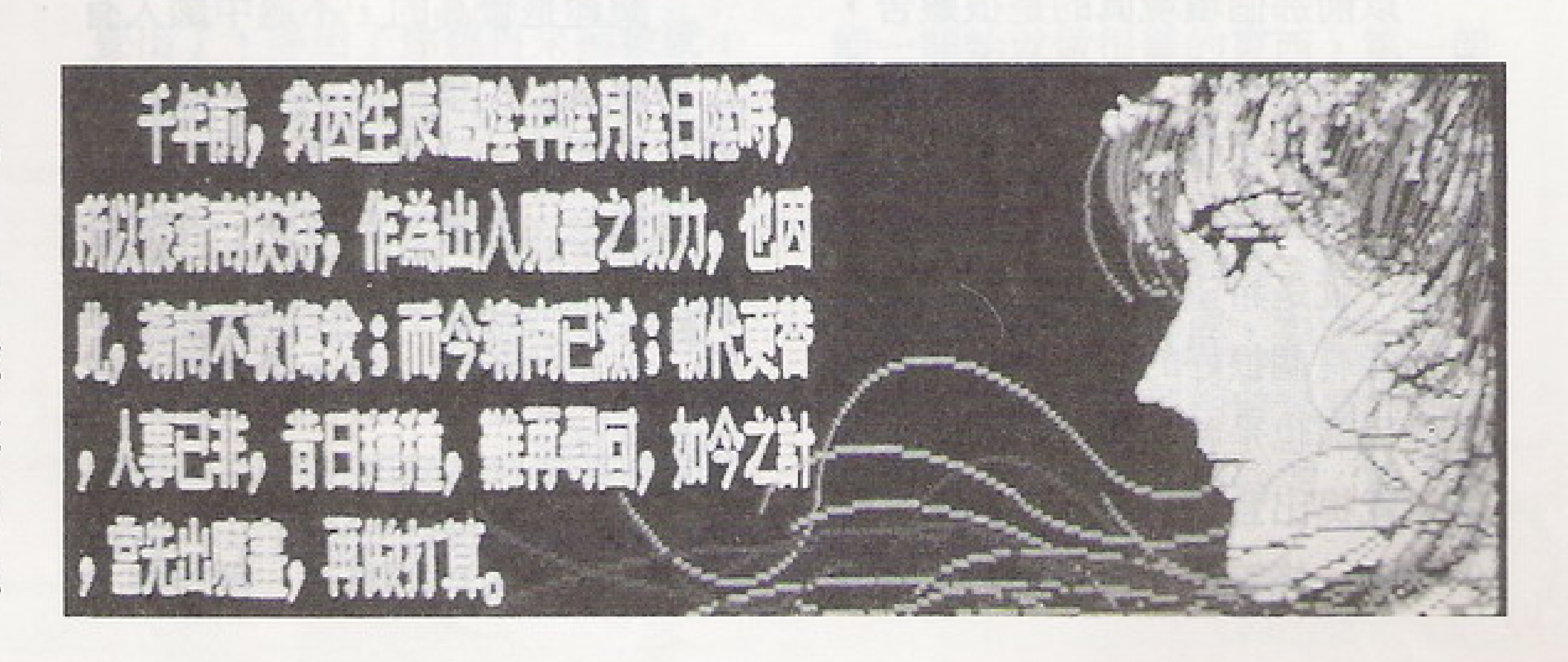
張：誒，一點點。來這邊再深入鑽研，已經過一段時間的磨練了。我覺得以一個只知道一點點的人來講，還是要經過一段時間的磨練，才有可能讓技巧更成熟。

人家要什麼，你能畫什麼，這點很重要。今天是跟要程式設計師配合，而不是程式設計師完全來配合你，因爲通常是他們的想法，我們去配合，才能夠產生一個GAME。

如果說你只會畫文弱的女子，不會畫一個很雄壯威武的男子，那剛好這GAME裡面兩種都有，你只能畫其中一部份，如果只給你一個人畫，怎麼辦？你必須各樣東西都要學，都要會，這對自己來講，是種挑戰。所以自己能力要培養，一方面還要多讀書。

吳（轉向周子全）：你呢？

周：以前就蠻喜歡玩GAME的，看到一些精彩的GAME，就想如果自己能寫，那該有多好，就開始去學





習C和組合語言，在學的過程中就自己寫一個小GAME。

後來有一次很好的機會就到這裡來，來的時候，我功力還不是很好，慢慢在這邊培養自己的實力。也是一樣，就是多看書，看人家技術發表的書。

吳：「技術發表」？

周：就是它已經不是講這個語言怎麼用，而是一些技術性的東西。多看看那些書，對自己幫助很大。

張：還有看別人的作品，看別人寫出來的GAME寫到什麼樣的程度，從那裡面可以找到一些脈絡。

吳（轉向楊第）：你呢？

楊（笑了笑）：我？哦，說來話長。我實在已經很老了。

我大概在八年前開始學電腦，寫GAME已經有六、七年的歷史了，最早是寫給第三波（現在的定碁），寫了大概有七、八個GAME給他們。因爲那時候他們公司的政策是希望走教育、益智路線，所以我寫的都是益智類的，不過我覺得那時候的作品都不成熟，後來到軟體世界來，才走得比較專業化的路線。

在以前寫GAME是一條很艱苦的路，我寫的第一套GAME只賣了7000元，這是在六、七年前。現在環境已經算還不錯，一套GAME通常有個十幾萬的收入。所以我呼籲有志者，不管是寫程式、畫圖，或是作音樂，能夠加入這個行業。

以前那個環境眞的是很艱苦，曾經有人跟我說，在臺灣寫軟體會餓死，因爲不管是國內、國外的軟體，盜版很嚴重。我到軟體世界來以後，就是希望臺灣有志寫GAME的人都能有個很好的發展環境（軟體世界目前也是朝這個方向在走），所以就提出金磁片獎這個計劃，提供大家一條管道。因爲很多人很想寫GAME，或是有寫GAME的能力，但是沒有管道發表他的作品。所以我提出金磁片獎這個計劃，讓人家有一個管道來發表作品，然後給軟體世界這樣一個有志培養國內自己設計休閑軟體的公司來發表，然後用一種公平、公正、公開的方式付給作者應得的利潤。



其實寫GAME眞的是一條不歸路，你一旦寫上了以後，就很難再回頭，因爲寫GAME說起來也是需要相當的功力，它比一般訂做的套裝商用軟體，還有很多很多程式都還要困難，而寫出來之後，又有相當的成就感。

樂趣是蠻高的，不過中國人有一個觀念，不曉得是很進步還是很落伍的觀念，就是所謂「玩物喪志」的觀念。其實我們看到一些先進國家，他們在物質水準和文化水準到了一定的程度以後，都會很注重休閑生活。

外國人認爲讓人家快樂，提供休閑，娛樂人群的事是一種很偉大的事業…

吳：中國到了清朝還是把演戲看成低賤的行業。

楊：我想這是文化的差異，到底對不對，蠻難講的。不過我覺得一個社會的物質生活、文化水準到了相當程度以後，休閑生活是一定要重視的。

吳：能不能講一下遊戲發展過程中，比較有趣的事情。

楊：有趣啊？發展過程吵架、打架的事？

吳：最後如何擺平？意見爭執通常都難免。

楊：其實，基本上大家合作得很愉快，因爲大家相處也有一段時間，默契算是蠻好的。

張：這剛好反應一點，就是一個GAME要寫好，或是稍具水準以上的話，一個人往往不夠，而是需要一個團體。從前的話，頂多是一個程式設計師配上一個美工。我覺得這樣子的人手要做一個完整，能夠讓大家接受，水準又還不錯的GAME，實在不容易。因爲一個人能力畢竟有限，很難兼顧到很多方面，比如說劇情方面的討論，或者整個遊戲的玩法。人往往會注意某一部份，而忽略某一部份，但如果人多了，大家可以互補，分工合作，就會產生一個較好的遊戲。

我們是盡量朝著這方面走，覺得效率有時候比一個人還要好很多倍，分工合作眞的有它的好處。

我們剛好平常又相處慣了，所以就比較不會產生什麼意見分歧，弄得亂七八糟的狀況。

張：我們當初曾爲怪物舉辦一次「選美大會」，他（周子全）姐姐居然選一個我們認爲最醜的無頭妖，粉紅色的…

周：穿一件草裙。

張：牠整個臉孔都長在身上。

我們認最漂亮的是雙頭梟，因為那隻鳥拍動翅的動作蠻漂亮的，而且全身是白色的。

楊：有些怪物是參考中國的山海經。

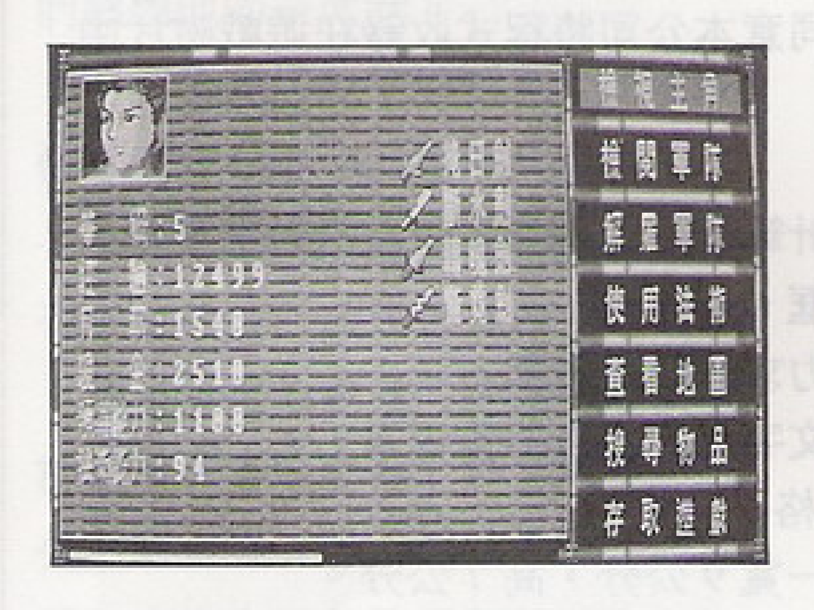
張：裡面25種怪物都很中國，不像有些GAME的怪物，你一看就覺得牠不是日本就是美國的。

周：像別家公司寫的中文 RPG，雖然號稱中文 RPG，故事內容還是沒有中文化，像怪物裡頭有叫史萊姆的—中國怎麼會有這種名字。

張：死屍或是殭屍之類倒是眞的。

周：除了文字的中文化，內容也要中文化。

張：像寶物也是。我們有八把劍，那八把劍都是從中國古代找出來的，所以它的名字都相當特別。中國人取的名字眞的很好，相當好聽。



吳：工作室這邊是採專職方式，你覺得專職這個方式有什麼好處？

張：我覺得專職的方式有一個很大的好處，就是跟程式設計師能夠經常連繫。比如說我現在畫出一張圖，我要給程設計師看，看他覺得怎麼樣，因為現在最主要是兩個人意見在溝通。如果你不是專職的，只是來一下，看到的東西可能還不是很了解，東西帶著又走了，然後做出來的東西可能跟原來程式設計師想像的有些差距，或者程式設計師要的剛好跟你是不一樣的風格。如果是專職的話，就可以兩個人搭配得比較好，因為長時間的討論，還有長時間看一個遊戲，會不斷在提升。一開始畫出來，如果覺得很漂亮，看久了，總會看出它的缺點，然後會再改進，就不斷往上升。如果你只是來一下，來一下，可能今天看到不錯，下次看到也不錯，但當它整個結合起來，「不錯」「不錯」可能就錯很多了。

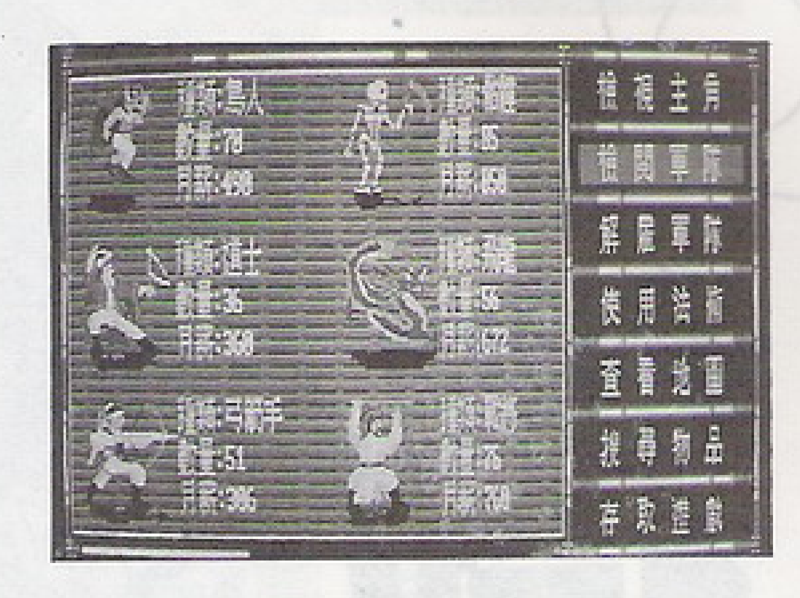
所以我覺得專職是很好的，尤其是當你跟程式設計師搭配的時候。如果一個人自己寫自己畫，當然沒有這種問題。可是當大家在一起合作搭配的時候，就需要專職，然後長時間討論。

楊：專職是比業餘的方式在做要好很多，最主要是在互相連繫方面比較緊密，可以有比較多的時間擺在遊戲設計上面。

周：像我是學生嘛，只能用課餘的時間過來，剛好碰上寒假，有比較多的時間可以做。

張：其實雖然你是學生，可是幾乎天天晚上都來，其他人又連晚上都在做， 所以大家一起看這個GAME的時間可以說很長，如果是那種不定時，偶爾來一下，可能對自己的GAME還不是了解，GAME就要出了，這是一個很大的缺點。因為自己的GAME了解了，知道它的優缺點在那裡，你才有辦法去克服。

如果大家在一起研究GAME的時間少的話，那可能一個GAME的優缺點你都還沒有完全掌握，作品已經要出了，等出了你想再來補救就…像國內有個遊戲連魔王出手打人的時候，胳肢窩地方都會有一個貼的接縫，有夠誇張的；要不然就是人死掉會浮在半空。那個GAME感覺上就是沒做完，看久了會覺得那是個笑話。他們可能就是沒有長時間的搭配，去把這些缺點或 BUG 弄掉，



就等於 BUG 還留給大家看。

楊：專職跟兼職最大的差別在默契，默契是靠慢慢培養起來的。

吳：你們花在玩GAME的時間有多少？

楊：其實我們玩別的GAME的時間花得不少，幾乎我們自己公司或是別家公司出的GAME都有拿來玩。比較好玩或比較精彩的自然會玩得深入一點，不好玩的就看一看而已。

吳：玩GAME是自動自發，還是規定？

楊： 會要求每一個人都要玩GAME，但不指定遊戲，只是要求你要去玩， 去發覺一些比較好玩的GAME，看看它好玩的地方在那裡，優點在那裡，優缺點都要看，不過大家幾乎都是所有的GAME都玩。

吳：有沒有要出二代的計劃？

楊：我想二代還是會做，而且會比一代精緻很多。

吳：延續劇情、架構？

楊：對，二代劇情會有重大變化。

張：而且可能玩法也會更進一步，就不只是這樣，因為我今天是要一步一步來提升玩家的水準，不能一開始就做很難的東西，第一個遊戲就很多人不能玩，只能呆呆地在那邊看動畫，所以我們必須從簡單的開始，讓大家熟悉，然後這個故事會不斷往前發展，等到二代、三代，你就會看到相當完整的結構、玩法，也有相當的難度，就不是那麼容易解決的。



徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）
(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2) 遊戲資料檔剖析。
(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：
(1) 請附磁片，以便檢驗。
(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。
(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。
(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：
(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2) 線條力求簡明、清晰。
(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：
(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

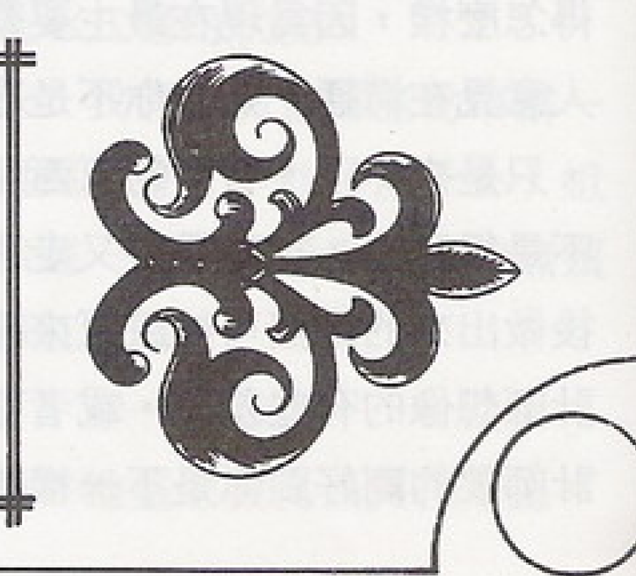
◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。



下列作者請於80年6月1日前與本社聯絡，以免權益受損：

第23期「從海底出擊—U Boat篇」卡爾迪尼茲、「凱撒大帝—金錢及官階修改」許宏達＆蔡曉緯、「華山論GAME」H.K.J.





訪魔點作者

採訪／吳海境

又放異彩 Quick BASIC

魔點作者林建廷為人風趣好客，玩過各種BASIC，這次得獎作品便是以Quick BASIC寫成，讓我們聽聽他的一席話。

吳海境（以下簡稱吳）：當初你怎麼會想要參加這個比賽？

林建廷（以下簡稱林）：因為有一位朋友一就是徐國棟（編者按：徐國棟是水果盤的作者，訪談刊於軟體世界雜誌第七期）嘛！一他先前跟軟體世界有過接觸，那一陣子又剛好和一位學長開始玩Quick BASIC，為了要學習這種語言，就決定寫一個遊戲看看，差不多要完成的時候，剛好知道有這個比賽，就和那位學長一起寄去參加。

吳：決定要參賽後，有沒有再作大幅度修改？

林：玩法稍微有變，最開始也不太像這樣，畫面也差很多。為了要參加比賽，有把它弄好一點。

吳：那時候要來參加比賽，是那位學長拖著你來的嗎？

林：也不是這樣說啦，剛好都有興趣，而且看徐國棟又看得很「眼紅」…

吳：所謂「有為者亦若是」。

林：是啊，若是碰到徐國棟，你要告訴他，我是「見賢思齊」。那時去參加比賽也沒想到真的會得獎，因為我想，不知道會有多少高手在前面等，去參加試試看，反正沒什麼要緊。所以那時候得獎，我真的感到驚訝。

那時候（軟體世界）企劃室打電話叫我參加頒獎典禮，我就跟他說，得獎我就去，沒得獎我去幹什麼？他們說不能事先公佈名次，只跟我說，他有打電話來，什麼意思我就應該知道了。我想那應該是有得獎，但是就算真的得獎，頂多是佳作啦。我就說，好啦，好啦，領五千塊也好。去了之後，咦？竟然得了第三名，蠻驚訝的。

那時候本來要找人一起去，剛好去臺北玩一趟，後來我想想，不好，萬一沒得名，實在很沒面子！啊，自己去算了，就自己一個人坐車上去，沒想到得到第三名。

我覺得第一名、第二名真的做得很好，他們都支援VGA。

吳：那你呢？

林：那時候考慮到VGA做起來工程太過浩大，也沒有那個時間。

吳：你用的這部電腦是VGA吧？

林：誒。我只做EGA 16色，一方面也是因為我所用的語言—Quick BASIC—還是有限制，有些方面想做，都要用低階（指組合語言）去支援，比較麻煩。

吳：你知道Quick BASIC曾經誕生一個很有名的遊戲嗎？

林：什麼？

吳：四川省。

林：他（指四川省作者李超群）也是用Quick BASIC嗎？（林建廷非常驚訝）

吳：是的。

林：他可能有一部份是用低階做的吧？

吳： 可是主體還是 Quick BASIC。

林：真的要寫GAME的話，像魔奇音效卡那部份，還是要用低階支

WEIRD DICE



援，不然不好做。

吳：能夠當主體已經很厲害了。

林：Quick BASIC 當主體很好用，因爲它提供的 shell 很好。

吳：Quick BASIC 的强處之一是行號變成位址，而且已經使用編譯方式，比起 ETBASIC 、BASICA要强多了。

林：而且它的on-line-help（線上輔助）做得很好，學起來很快，可以不用看書，不知道的話，按一下 F1 就知道了。

吳：可以用 mouse 操作，非常方便。

林：對對對，眞的很好用。嗯，很少人在玩耶！我發現我認識的人中，沒聽過有其他人在玩Quick BASIC 的。

吳：他們一般都玩什麼語言？

林：在學生時代，你想要「臭屁」，低階强最「臭屁」。徐國棟和劉湑學（徐國棟好友）爲什麼「臭屁」？就是因爲他們組合語言很强嘛！整天走路都有風。很多人玩組合語言啦。

吳：現在你用Quick BASIC 寫了一個遊戲，而且也得了名次，可以不讓他們專美於前了。

林：你如果跟徐國棟和劉湑學說林建廷寫了一個GAME，他們一定說：「啊，他一定用 BASIC 寫的！」因爲我根本沒有上過那種課（指資訊工程系的課程），不像他們有那個環境。我自己學啊！自己學，BASIC 最好學。我一開始就是玩BASIC ，各種 BASIC 都玩過，後來發現Quick BASIC 很好用，就用這個。

吳：不過據我了解，選用什麼語言要看你想寫的是什麼樣的程式，如果是動作類遊戲…

林：速度要快，那就要用組合語言。有人說可以用Qucik BASIC 作主體，動畫那部份用低階去支援，但不是很方便。用 C 就很方便。

吳：徐國棟的水果盤就是用Turbo C 寫的嘛。

林：對，但是他很多 tools（工具函數或程式）都用Assembly（組合語言）寫的。

我還記得剛認識的時候，兩個人要交換軟體，他立刻拿水果盤給我，有一個解碼程式，我一看不怎麼樣，就說沒什麼嘛，我也能夠寫！我們那時候都在比：到底是組合語言還是Quick BASIC 比較强？反正他寫什麼東西出來，就說我不能寫，我就偏要寫給他看。不過組合語言寫起來，小啦，byte數少，我一 compile（編譯）起來，喔，一大堆。

吳：這個遊戲有多大？

林：魔點本來一塊磁片就可以放完，不過他們（指軟體世界）說要多加幾個美女，所以就…

吳：美女當道。

林：誒，「歪風」嘛！

吳：你這個遊戲的點子完全都是自己想的？

林：對，自己想的，剛好想到。

吳：應該多少都有某個遊戲的影子。

林：俄羅斯方塊，東西從上往下掉啊。

吳：骰子呢？

林：那是剛好靈光一現，咦？好像沒有看過有遊戲用骰子來做的，就試試啦。那時候想過很多，也想到很多種玩法，後來選擇現在看到的這種。

吳：魔點的難度蠻高的。

林：他們（指軟體世界）還嫌我太簡單，叫我改難一點，所以我後來就改得速度變得比較快，比較沒那麼容易過關。

吳：魔點有些設計蠻好的，譬如方框橫掃過去，該消去的就自動消去了，讓人家在玩的時候覺得「友善」。

林：快要死的時候，可以趕快掃射一下。

吳：寫這個遊戲的過程中，你是不是發覺需要許多工具程式？

林：對。

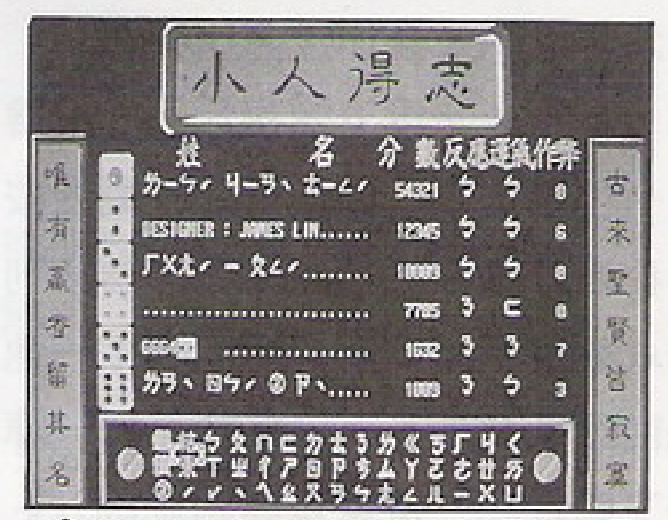
吳：都自己寫？

林：對，都自己來。我那時候寫這個遊戲比較沒有計劃，沒有一開始就全部想好，然後再去寫，都是碰到需要才寫。

吳：第一個遊戲不太可能一開始就想好，你現在構想是這樣子，到時候可能發現需要的並不是這樣。

林：會差很多，開始所想的跟後來做的不太一樣。

吳：魔點在排行榜上用注音簽名，很特別。



⬆用注音符號簽名是不是很特別呢？

林：那時候是想寫一個比較有中國風味的GAME，沒有西洋風味的，所以就想我GAME裡面絕對不要有一個英文字母。可是什麼地方都可以不要，問題出在簽名的地方。簽名的地方怎麼辦？後來我就用注音簽，用移動選擇的方式選螢幕下方的注音符號。大型電玩在簽名的時候，不是有一排英文字母表讓你去選嗎？我就把那英文字母改成注音符號。那時候想到這個解決方法，喔，好爽，終於可以都不要用英文



字母了。

吳：如果用中文字簽名的話，還得弄一個中文輸入系統，就比較累了。

林：那困難多了。用注音符號簽也蠻好玩的，剛好加一個點子進去。反而爲了簽名那部份寫了一大堆。要不然普通GAME在簽名方面都很隨便。

吳：就打英文字母上去而已。

林：你知道魔點什麼時候要出版？若是出版，我要躲起來避個風頭。（編者按：訪問的時候魔點還沒有發行）

吳：爲什麼？

林：不知道有多少人要我請客！所以要避一下風頭。唉，歹命啊歹命，想到就令人恐怖！

第一名眞的寫得不錯，值得誇獎。我那時候看到，覺得不得第一名的話，眞的會自殺。有各方面人才眞的有好處，像音樂、繪圖，我那時候也一直在想，看看有沒有人幫我做。

吳：寫GAME最頭痛的就是畫面。

林：連畫面、音效都要包，實在很痛苦。

吳：人才是有，但是還要合得來的。

林：對，而且還要稍微懂一上點電腦。

吳：電腦繪圖。

林：像徐國棟那個水果盤的圖也都是自己畫，所以說一個人寫遊戲是「全才」。

吳：像外國遊戲製作小組除了有遊戲設計人(designer)、編劇、程式設計師(programmer)外，還有一群人負責測試，　也就是專門玩GAME。

林：像我連測試都要自己來，所以我實在「玩」得很煩，很不想再測試。叫朋友來測試，要不然自己測試得實在「有夠」煩。

吳：叫朋友測試，有時候程式會流出去。

林：不會呀，我都叫他們來這邊玩。我剛開始寫的時候沒有寫單色版，只寫 EGA ，很多人就不能玩，因爲他們的電腦都是單色的。後來要出版了，他們（指軟體世界）要我改單色，才有單色版。

吳：你這個遊戲的構想完全自己來，不像有的人是抄大型電型，而是從什麼都沒有，一步一步添加到成形，也就是說這樣一個遊戲會有人想玩，可以上市了。現在回想起來，你覺得走這一條路是不是不太容易？

林：很有趣，我覺得很好玩啦。

吳：有趣但並不容易，對不對？

林：呃，蠻辛苦的啦。寫的當中，有時候都是從早寫到晚，還天天熬夜，因爲你若一趴下去，停下來，點子有時候就跑掉了。有一陣子蠻痛苦的，會想，算了，不去比了。後來寄去參加比賽那一版，其實也不算都完成了，反正截止收件日期到了，只好這樣寄去了。

吳：就是說雖然苦，可是蠻值得的。

林：那時候剛好是暑假，沒什麼事情，寫這個遊戲也學到不少電腦方面的東西一不知道的就要去翻書。

吳：就是說面臨到一些實際的問題，然後去解決它，平常如果碰不到，就懶得去管它？

林：對。

吳：組合語言在寫這個遊戲以前就會了嗎？

林：組合語言？唉！講難聽點，我對組合語言等於是「白痴」。支援一下可能還　可以；人家拿來的程式我會改，看得懂，眞的叫我用組合語言寫一個什麼東西出來，我看是比較困難，因爲我很多方面還搞不太清楚。

吳：完全用組合語言寫一個大一點的程式的確不容易。

林：我組合語言都還要找徐國棟他們問。他們倆一直遊說我學組合語言，我呢，實在沒時間，又感到煩啦，因爲我學了一樣 BASIC 語言，應該可以算是很精了，實在不想花時間去學它。也不是覺得它不好，主要是沒那個興緻啦，因爲我要寫一個東西出來，他們說用組合語言可以寫，我說我用 BASIC 也可以寫，我何必花時間學你那個。

吳：我看過一些用 BASIC 寫的遊戲，雖然速度不是很快，但還蠻好玩的。

林：我是死硬 BASIC 派，你知道嗎？每次有人堅持說那種語言好，我一定跟他辯到底。

吳：得獎以後，親戚朋友有什麼反應？

林：有上報紙呀，聯合報有刊。我家人喜歡彼此揶揄開玩笑，我那時候要來參加比賽，我媽就說有可能得獎嗎？我說要是得獎，我一定到門口放鞭炮。她說不用你放，我一定幫你放。後來得了獎，我媽又說了，獎金不拿來請客，難道要留著自己花？我家人就是這麼有趣。

吳：你現在會不會想寫第二個遊戲？

林：要是有時間又剛好有興趣的話，就寫寫看。

吳：從你參加比賽那一版到要發行這一版，改了多少次？

林：喔，改得我快煩死了。一個程式要是完成了，再叫我重新弄，實在是…很痛苦就是了。（軟體





世界）企劃室一直打電話來，說這裡要改怎樣，那裡要改怎樣，我實在改得一肚子牢騷。一直在摸這東西，眞的改得很煩。

吳：改，要動很多東西。

林：對呀！這要抓，那要抓，不改沒 bug ，一改 bug 就出來了，喔，好痛苦。在寫的時候，再困難都會去完成，已經完成了，再叫我這裡改，那裡改，一點趣味都沒有，實在很痛苦…所以我電腦不知道多久不曾開過，看到電腦就煩，有一陣子就是這樣。

吳：那是休息一陣子再說了。

林：嗯。有很多朋友一想到什麼好點子，就跑來跟我講，叫我寫出來看看。我說你用想的很簡單，我寫起來…哪有那麼容易？什麼都要自己來！所以我要是眞的要再寫，會找會音樂、繪圖的一起做，比較輕鬆，也能做得比較好。一個人做，再好也比不上人家專門在做的。

吳：你認爲從發佈消息到截止收件，隔多久會比較好？

林：我覺得第一屆辦完，就應該宣佈第二屆什麼時候辦，這樣最好。因爲寫GAME這東西，不是一下子寫得完，要好幾個月。這幾個月是動手去做，在做之前還要蘊釀很久。

吳：你也寫過商用程式，你覺得寫GAME和寫商用程式的差別是怎樣？

林：差別大了。寫商用程式較死板，要一直跟對方接洽，看到底需要到什麼程度；寫GAME比較有趣，可以自由發揮。而且我發現在語言使用上差別很大，寫商用程式比較著重運算、資料庫，寫GAME就要繪圖。很多地方都不一樣，商業軟體很厲害的人，叫他來寫GAME，未必寫得出來，因爲寫GAME注重的是要怎樣讓它有趣味性，看起來順眼。

吳：我想很多玩家在玩GAME的過程中，難免有慾望想寫一個GAME，但是往往因爲程式功力不夠、不會繪圖等等原因，只好忍耐下來。以你過來人的立場，對這些人有什麼建議？

林：要寫GAME，最好找人合作，自己一個人寫起來蠻痛苦的。不過要是都能自己摸，會學到很多東西。多看別的GAME怎麼做。你對畫面怎麼做才會順眼完全沒有概念的話，就要參考別人寫的，看它的畫面是怎麼做的，構圖是怎麼分配。我這個GAME裡頭，其實很多東西都是翻版的，只是你們沒看出來。像外面那個框框是兦星異形的，但跟它不太一樣。要做得立體，光面要什麼顏色，其實看別的GAME就可以學得到。我那時候就是這樣做，因爲忽然叫我用電腦畫出立體的東西，實在不太能想得出來，所以就看人家的GAME，喔，原來是由淺色然後深色，這樣就可以看得出來是立體的。

吳：所謂「天下文章一大抄」，手段高明的話，別人就看不出來。

林：要會改啦，可以看它的原理，然後自己去做。

吳：關於寫程式這方面呢？

林：Tools 先寫好，最好是這樣，要不然寫到一半，發現需要才去寫，會蠻痛苦的。

吳：我想第一次寫GAME，難免都要邊寫遊戲邊寫 tools 。

林：大部份應該是這樣，不過最好在寫之前把要寫的東西想好，應該要有的 tools 先有，然後中途缺什麼再補，沒什麼要緊。最好在寫之前把架構想好，要不然像我每次寫到一半，覺得不好，又從頭開始，一直改，改過很多次。

吳：如果這是他第一個遊戲的話，難免要一步一步來。

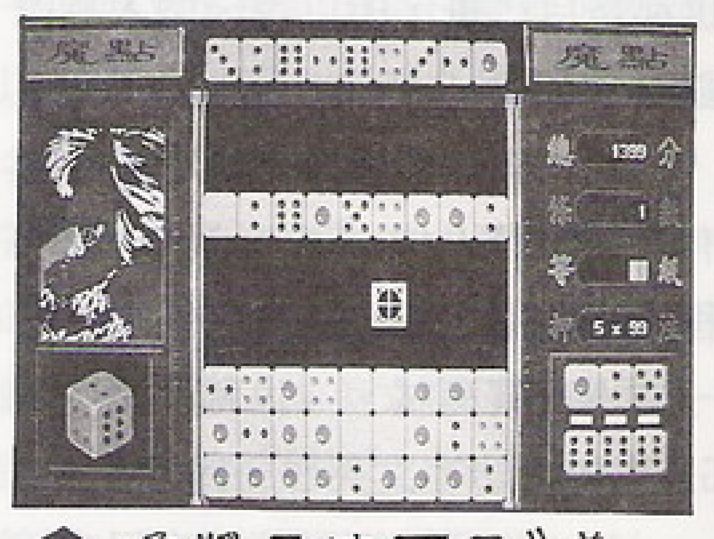
林：可以先寫一個出來，可以玩就好，然後你要改，再加東西，到時候發現這個架構不行，就算你要從頭開始寫，那也很快了，因爲很多東西已經寫好了，只要抓來用就可以了。

吳：對於目前語言功力不是很強的人，譬如剛開始學 BASIC 的，如果用 BASIC 來學寫GAME，合適嗎？

林：嗯。BASIC 在繪圖方面眞的是值得稱讚，不過如果是有志於寫 GAME 的話，最好是從 C 和 Assembly 著手比較好。用Quick BASIC 寫，很多方面想要做是可以做，但是做起來蠻複雜就是了，比較艱苦一些。

吳：你的意思是說，要跨出第一步，如果用 BASIC 的話，困難度會輕一些？

林：我是建議，如果已經會 BASIC 了，就用 BASIC 去發展；要是已經會 C 就用 C 去寫，要是什麼語言都不會或都熟一點點，乾脆就從 C 和Assembly下去學。你已熟一種，就用那一種去做，因爲我覺得只要你精熟一種語言，要寫什麼東西都寫得出來，變得出來。既然已經熟了，就用它去發展。會很多樣，不如精一樣。有需要的話，再用支援的方式來做。



瓊漿玉液不及"美"女當前

RPG 初學講義



補習街

／捲毛

嗨，大家好！各位RPG的新手們，準備好要上課了嗎？

首先是新手如何選一個適合的RPG。以目前而言，SSI公司的龍與地下城系列對新手很適合，不妨試試。（光芒之池例外，一場仗要打好久，新手可能沒耐性。）另外SSI公司的魔神之吼也相當不錯，過程不會很複雜；而且種族（race）和職業（class）都可說是「標準版」，也就是說在很多其他的RPG中，都有這些種族和職業。只要好好把它玩完，相信RPG的功力必可大增，從菜鳥變成小鳥（離老鳥還早呢！）。

再一個就是SSI的魔界神兵II，這個更簡單，但如果想從中一窺RPG的殿堂，可能收穫不大，因為太簡單，而且是個動作型RPG，少了一些正式RPG的要素。細心的玩家，也許看出：「咦，奇怪，為什麼你介紹的都是SSI公司的，是不是你拿了他們的好處，拼命替他們打廣告？」其實不是的，SSI公司的RPG比較簡單，而且多以2D型態進行遊戲。如剛介紹的魔界神兵II、魔神之吼、冬之魔等等皆是。

即使是龍與地下城系列，雖然平常移動時是3D畫面，但具有平面繪圖功能。最大的特色，是戰鬥畫面比較有趣，比起大部分3D的戰鬥畫面（以文字敍述方式）要吸引人得多。此外，2D的地圖對新手來說，也較易繪製。

再來是地圖的繪製。2D對新手較好，至於3D的，在軟體世界雜誌第2期以及往後的冒險補習班中，均續發表，此不贅言。以下是製圖的幾個要領：

㈠要盡量詳細。在圖上以各種不同的符號標出各種不同的訊息或地區。例如筆者慣用編號來表示訊息；以TEL（teleport）表傳送點，TEL 1對應tel 1，表示從TEL 1會傳至tel 1；S（secret door）表秘門。這些符號只要自己習慣、方便就可以了。把訊息抄在地圖旁或按編號抄在筆記本上。每一個訊息都不能放過，有時上面記載的事目前用不到，到遊戲後半才出現，如果漏抄了，到時還要把以走過的地方再走一次，多浪費時間。

㈡3D的RPG，若已知地圖有固定的大小（如冰城傳奇的22×22，魔法門的16×16，巫術IV的19×19），則可以自己用BASIC之類寫個程式來印點（如冰城傳奇印23×23個點，魔法門印17×17個點，餘此類推），到時只要把兩點連上，就可以代替牆壁。用方格紙畫也不錯，只是大大小小的方格，對近視500度的筆者而言，畫來太吃力了，不如「連連看」這個方法清楚。Y.M.J.也帶眼鏡，大概是因為方格紙用太兇之故。

㈢在有特定怪物出現的地方一定要記，否則一不小心遇上了又要花時間打架，如果它們身上沒什麼好裝備，便是白費力氣，反過來說，要是它們身上有好東西，我們就





可以「故意」沒看見，「不小心」闖進他們的地盤，「友誼訪問」一下….。

㈣有時地圖會隔一定時間，甚至隨機改變。例如幻牆，一會兒出現，一會兒又消失。遇到這種情況，不要在地圖上畫上固定的牆、岩石、水流等，只標示有特別物品或訊息的地方；因為畫了也是白畫，下次來地圖又不一樣了。

說明書一定要詳細閱讀，裏面往往有重要資訊，如冰城傳奇Ⅱ說明書中，有一頁印了一大堆箭頭，說是提示，那就是最後一個死亡陷阱（Death snare #7）的走法，如果少了那份提示，不但Death Snare有時間限制（還不能暫停呢！）且Death Snare #7那部分的地圖要重畫七次。天啊，這樣畫下去近視又要加深了。此外，還有不少指令的完整說明、主要任務的介紹，如果不看，也許如何玩都不知道呢！

動作、射擊的Game不看說明書還比較沒關係；玩RPG不看說明書，如果英文程度又不好，那……我想磁片會被撕成碎片，還一邊大罵軟體世界出「鳥Game」，根本不能玩。不過這一切都不是軟體世界的錯，而是自已不看說明書！

一開始人物的創造很重要。筆者曾為了「造人」而花了三四個小時。不仔細造人的後果是什麼呢？筆者曾看一家電腦公司的老板造人時隨隨便便，最後不得不向Pctools討救兵。另外Game本身常有預設隊伍，但通常屬性都不怎麼樣；隊員還是自己創造的好。還有通常說明書上會建議你各種種族、職業都用，但這只是個人喜好；通常一個RPG最後要達成的目的，是不會限定職業和種族的。

所以在魔法門Ⅱ中，說明書上說Ninja的開鎖技巧比不上賊，但那是低等級時；到了高等級時，不但開鎖能力沒差多少，且Ninja的攻擊力比賊高得多。所以組隊只要原則上有戰士、法師、賊三類，職業上就依個人的喜好了。

再來談到練功問題。一個剛造好的人物，手無寸鐵，身無分文，這是練功最苦的時期。此時最重要的是要有耐心，不要打了敗仗就心灰意冷，應該從中學習RPG的平時探索模式和戰鬥模式，並熟悉戰鬥指令；否則即使改成無敵版，不知如何運用指令，也未必就能打勝仗（如魔法門Ⅱ的Devil kings）。

升到3、4級，也該有點錢了，便可買些裝備，到野外或地下城逛逛。若有賭場，先Save，進去把所有的錢下注，輸了重新開機，赢了馬上Save。保證不久你就Mike-Mike的從賭場中走出來，嘴都笑得合不攏了。遇到強敵不要一味逃，給它痛宰一下，了解它的攻擊力以及特殊攻擊法（如石化、一擊斃命、撒毒等。）養成良好的習慣，在人物狀況最佳時把進度Save起來，而且最好做個備份。

以我而言，只要有隊員死了，馬上關機重來。因為雖然有時可以復活，但要大量維他命M（Money是也），而且不是體質降一點就是年齡老一歲。多死幾次的話，嘿嘿，不但荷包空空，而且隊員每個都又老又弱，說不定那天用rest指令，就真的永遠「休息」了。到時候真是叫天天不靈，叫地地不應……除非你修改（不過這種改法太卑鄙了！）

升級前最好也先Save，因為升級後生命點數、法力點數的增加，大都是隨機的；先Save起來的話，加太少還可以重來。等級在5級以下還看不出來，但若到了一、三十級甚至數百級時，這種差距就非常大了。遇上怪物時，除非你已知可以很快砍死它，不然就多施法術，寧可高估敵手，絕不可低估；不然就等著替隊員收屍吧。以魔法門Ⅱ的Devil kings來說，兩個弓箭手和一個法師不斷以7-1的飛劍術向它們問好，再加上牧師的神之干涉，才得以擊敗它們。

探索地下城，法力剩一半時就該準備轉進了，不然法力點數用完，可能就看不見明天的太陽了。有時Game本身有可以增快探索的法子。如創世紀Ⅵ，您是否覺得移動很慢？告訴你，先Save，施幻靈給你的Armageddon，全大陸就會只剩你和Lord British（連你的伙伴都死光了！）。然後進入地下城，此時不但移動快，也不會遭受攻擊，你可以好好地畫圖、搜索。到時再把進度Load回來，有了圖，你就可以直接取重要物品，也省去一些不必要的戰鬥。

若你的實力不很強，但已知某處有蠻強的隨機怪物，不妨去試試（記得先Save！）。因為是隨機的，所以可能有落單的怪物出現；若能打敗它，大部分都能拿到比你手上強得多的裝備，而且賺了不少經驗。

舉一個以弱攻強的例子：魔法門Ⅱ中，B2（X＝1，Y＝9）處有三隻超強怪物，一次砍2,000點左右；最重要的會自爆攻擊！抓住這個特點，除了你的隊員，隨便創造

6個牧師。讓這6個牧師先湊5,200元，到二號城買個Teleport Orb（因為三隻大哥在山裏，若學爬山技能，學的隊員到時候被砍死就「爬」不回來了。且技能無法傳給正式隊員，但物品可以；此法比較經濟。）

儲存後，用Teleport Orb到他們所在的位置，和他們打。邊打邊施醫療法術（別忘了，現在是6個牧師）；在魔法門II中，不論攻擊力多強的怪物，砍第一次一定是昏迷，昏迷被砍才會死，所以知道我為何選6個牧師了吧！運氣好的話他們三個都自爆，而你的隊員有倖存就成功了。如此，所得裝備皆在＋10以上，甚至有＋32的；經驗值可從第一級升到二三十級，錢也有數萬。

把錢、裝備傳給正式隊員；6個牧師都去學月光術（當然要先升級）。到時候每次以一名正式隊員（排在隊伍最後）加5個牧師，再找三隻大哥練功；只要全力保護正式隊員，5個牧師死活不管（太狠了！）如此一來，保證升級奇快，裝備又好，筆者即以此殘害掉最後的Devil kings。6個牧師只是升級用的工具，現在你懂了吧！其他RPG也可試著以弱擊強來賺裝備。如果實力真的懸殊太大，頂多是不要打，離開那兒（只要Save時還沒被怪物修理就可以了）。

至於修改，不十分贊成，但有限的修改並不反對。譬如銀河超能力戰記後期升一級要四、五萬經驗，但打一隻怪物最多也才50多。這樣下去還得了？相信不少讀者和我一樣，種族（race）是人（廢話！），職業（class）是學生，除了玩Game還要讀書，沒時間慢慢練功。此時改之，我不反對（銀河超能力戰記似乎也是我唯一修改過的RPG。）

但我最不喜歡改成無敵版，因為一來毫無樂趣可言，二來若改了仍破不了此RPG，不就沒有搪塞的藉口了？何況我有嚴重暴力傾向，最愛看怪物慘死於自己手下。（你以為我變態？）當你看著當年還「幼齒」的時候欺負你的怪物，被自己打得跪地求饒，豈不爽哉？這種感覺用修改的話，恐怕就少了幾分。（現在你還認為我變態嗎？很好，原來大家都有暴力傾向，不只我一個。）

我個人比較喜愛3D式RPG，因為變化多、難度高，如旋轉點、黑暗區、單向門等等，地圖畫起來非常過癮。（相信曾患「廣大空間迷路症」的Lord Jean必有同感。）**魔法門I、II，冰城傳奇I、II**……等等，都是佼佼者。由於各人的品味不同，所以對RPG的難易評估度自然不同。如19期Donnell兄把**魔法門II**放在新手遊戲，**冰城傳奇I、II**放在中階遊戲，大概是因為這些Game早就有攻略，照著玩十分簡單。否則**魔法門II**最後的謎題，若無Lord Jean的攻略，相信能解出來的人不多。

英雄傳奇、創世紀VI放在高階遊戲，大概因為當時攻略未出吧！事實上筆者覺得**創世紀VI**並不難，只是地圖大，須要點耐心而已。以上只是筆者淺見；遊戲的難易度沒有絕對的是或非，希望Donnell兄不要介意我的批評。

RPG到底有什麼優點呢？㈠英文能力可增加。想不看攻略破RPG，字典是少不了的；而查字典正是增進英文能力的好方法。㈡提供了想像、思考的空間。不論你是手刃邪惡法師，或力搏外星生物，RPG都讓你脫離緊張的現實生活。何況想辦法以作者的思考模式來解謎也十分有挑戰性。㈢為了斬



妖除魔，我們不斷為正義而戰。**巫術VI**除外）所以RPG培養了我們愛護正義，嚴守真理的情操；進而可以反攻大陸，以三民主義統一中國，中華民國萬歲！（什麼嘛！）

講了不少，也舉了一些例子，希望對各位玩RPG時有所裨益。

編輯部啓事

因爲稿擠及續稿未到，
產品目錄、
拯救地球攻略，
本期暫停。



改善惡魔城傳說的單色畫面

／焦子銘



當我買回惡魔城傳說時，非常高興的打開電腦，鍵入PLAY，選用單色模式和魔奇音效卡，結果一開始的畫面就讓我眼睛難過，螢幕的顯示是一條條的，於是我拿出許多MONO或CGA轉換程式，一一試用，可是都當機了，最後拿出了步步殺機中的RMONO.COM，終於成功！

為了方便起見，作者做了一個批次檔來使用。先將步步殺機上的RMONO.COM拷至惡魔城傳說的Disk A，然後在A＞下製作一個SPLAY.BAT的批次檔：

```
A>COPY CON SPLAY.BAT
RMONO
PLAY
^Z
A>
```

注意：使用SPLAY後，設備要選擇CGA模式，非單色模式。

百戰鐵翼戰績保存法

／古嘉元



百戰鐵翼是一個很不錯的模擬遊戲，不過有個缺點就是陣亡率太高了（對老手就不一定），不容易升官。記得剛買到的時候，興致勃勃地衝回家中，打開電腦，立刻進入遊戲，大戰三百回合，正當升官到少校，大叫好時，滿以爲可以更上一層樓，而再戰一回合，卻不幸陣亡，更慘的是發現成績歸零！當天晚上，我試驗了N次，還差一點毀了硬碟，最後終於發現以下的方法可以使你成爲不死鳥：

(1) 把DISK 1放入A磁碟機。

(2) 在A>下鍵入

```
COPY CON CFG.BAT
@ECHO OFF
COPY LHX.CFG LHX!.CFG/V
```

按下[CONTROL]—[Z]再按下[ENTER]鍵。

(3) 在A>下鍵入

```
COPY CON HLP.BAT
@ECHO OFF
COPY LHX!.CFG LHX.CFG/V
```

按下[CONTROL]—[Z]再按下[ENTER]鍵。

(4) 執行CFG就可以玩了。

萬一陣亡，跳出遊戲，執行HLP；否則跳出遊戲後，執行CFG，保留目前戰績。

自己寫個打磚塊（二）

／林建廷

大家好，很高興再度與各位讀者見面，在上次的篇幅中，相信大家對於打磚塊這個遊戲程式的寫法，已經有了相當的認識，在這一期裡，筆者將爲各位介紹在繪圖模式下，比較精緻的畫面處理。有了上次的經驗，相信只要對繪圖模式下的指令用法稍加介紹，讀者們便能融會貫通，至於整個程式的邏輯細節，這期裡便不再贅述。

在繪圖模式下，我們首先要決定的繪圖模式編碼(SCREEN MODE)，不同的繪圖模式有不同的解析度，也提供不同的彩度；Quick BASIC 4.5版最多支援至256色、320×200的解析度（即Mode 13，整個畫面由320×200個點所構成，提供256種顏色供選擇），這次的範例程式，我們採用繪圖模式編碼7（Mode 7，提供320×200點的畫面解析度及16種顏色供使用者選擇）。對於這個示範程式而言，Mode 7已經足夠滿足我們的需求了。其實對使用何種繪圖模式，讀者可以視程式需求及個人喜好來決定，並沒有一定的限制，不過因爲解析度及彩度的不同，程式中的一些小地方需要稍加更動而已。決定了繪圖模式的編碼之後，我們便可以開始依照上次寫好的程式架構，從各個副程式著手來修改。

首先，我們先來看看定義球與打擊板的副程式(SUB Defballpad)。在上次的文字模式中，球與打擊板我們皆以字串方式來處理，在繪圖模式下，我們則以陣列(Array)來儲存球與打擊板的資料，亦即將使用到GET與PUT指述來處理螢幕上的動畫。

講到BASIC的GET與PUT這兩個指令，那眞是值得大書特書一番，這是BASIC語言在處理動畫時最有效、也最方便的利器；GET指述可以將畫面上特定四方形區域內所有點的顏色存入一陣列中，而PUT指述則伴隨GET而生，可將由GET指述所儲存的顏色資料，自陣列中寫入螢幕上的特定區域內；而重點在於這兩個指令其執行速度非常地快，因此在電腦的高速動畫設計上極爲有用。在這次的範例程式中，讀者們將可以看到GET與PUT這兩個指述的一般用法，至於詳細的說明，還是要請有興趣的讀者自行去參考相關書籍，或是閱讀在Quick BASIC裡的線上求助系統(HELP)中有關這兩個指令的用法，相信您便能充分掌握這兩個用法簡單，卻威力強大的指令了。

好了，我們還是回頭來看看我們的示範程式；在定義球與打擊板的副程式中，我們使用GET指述將球和打擊板的資料儲存到陣列裡，來定義球與打擊板；在這副程式裡所使用的LINE、CIRCLE和PAINT指令，是BASIC語言裡最基本的繪圖指述，用來畫線、畫框、畫圓，還有塗色，因篇幅有限，文中便不詳述，請還不熟悉這些指令的讀者，自行去查閱相關書籍。然後，我們接下來看看在畫磚塊這個副程式裡程式的變動。其實它只是文字模式與繪圖模式下的不同寫法而已，筆者並未刻意的去設計磚塊的排列位置以求增加遊戲的困難度，畢竟這只是一個示範程式而已，關卡設計這方面的問題，我想還是留給讀者自已去動腦筋吧！至於讀鍵副程式，需要修改的只是因爲模式的不同所需改變的一些數值而已，相信讀者們一看就能明瞭，不用我再多談了。

人家說好酒沈甕底，我們最後要來看看檢查球是否擊中障礙（SUB Chkdk）這個副程式中，筆者要爲大家介紹一個比較少見，不過用在這裏相當精采的指述，就是POINT函數；它跟我們上一回在這個副程式裏用的SCREEN函數的用處有異曲同功之妙，不過它所回應的數值是(X,Y)座標所在點的顏色碼，而不再是ASCII值了；運用這個函數，我們可以很輕鬆的檢查出球是

否踫到了障礙， 其實要檢查球是否擊中障礙有許多方法， 例如比對球與障礙物的座標值等， 不過我認爲用POINT函數乃是比較簡捷， 也是最精采的程式寫法。（希望大家都有同感，不然我會很傷心的！）

副程式改得差不多了， 我們接著來看看主程式的修改；在面對這個之前， 我想先向各位讀者介紹一下Quick BASIC的座標系統；在電腦螢幕畫面上的每一點，由一組數對(X,Y)表示，這個數對我們就稱之爲電腦座標，而Quick BASIC的繪圖模式，其座標的原點（即(X,Y)＝(0,0)）是在畫面的最左上角，而以X表示水平座標值，以Y表示垂直的座標值，X,Y座標值的範圍（即畫面最右下角的座標值）則由前文中我們所提到的繪圖模式編碼來決定； 以此次的示範程式爲例， 在SCREEN 7下，解析度爲320×200 DOTS，其X,Y座標值的範圍即是由(0,0)至(319,199)，在這個主程式中的各個座標數值的修改， 都是根據此一基準而來。至於程式主迴路裏其他部分的更動，例如將PRINT指述改由PUT指述代替等，都只是文字模式與繪圖模式下不同的寫法而已， 程式的邏輯順序大致相同， 讀者們可以將上一次文字模式下的示範程式拿出來互相作一比較，就可以很清楚的看出這一點了。

另外，我想值得一提的是PUT這個指述在程式裡的用法，PUT這個指令的顯示方法(drawpoint)有PSET、PRSET、XOR、OR、AND等五種，如果不設定drawpoint，則系統會自動定爲XOR，其實在作動畫時最常用的也是XOR，就是所謂的互斥運算，意即只有在背景色存在時， 才將圖形以反像顯示； 從示範程式中我們可以很明顯的看出來以XOR作爲drawpoint的好處，循環的作XOR顯示，可以將圖形顯像後，而後再消失，因此只要我們改變一下座標值， 就可以作出動畫的效果了。至於PUT指述裡其drawpoint的用處，還是請讀者們自己去查閱資料， 因爲這不是三言兩語可以道盡的， 所以只有對比較懶的讀者說抱歉囉！

在這一回的示範程式裡， 我還臨時起意加進了分數計算顯示， 用來增加玩者的樂趣，不過畫面相當簡單， 要請讀者們自己動手， 才能將它修改得賞心悅目一點了！

其實對一個完整的GAME程式來說，這個示範程式並不算是完成品， 充其量它只是寫了幾個GAME常用的迴路，講一些繪圖指令的用法而已；一個完整的GAME程式除了遊戲本身主要的處理程式之外， 還要有音效處理程式，畫面開頭的展示(DEMO)部分，以及遊戲結束後的高分榜處理等，這些都是一個好的GAME所要兼顧的幾方面，此次不多作介紹的原因， 除了因爲這些部份尚屬次要之外， 其程式的寫法、 作法也因人而異， 大家花俏變化不同， 所以我便沒有多花功夫去寫它；另外， 就是這次所寫的示範程式，無疑是由上回的範例程式演變而來， 最好讀者們能再拿出第24期的軟體世界雜誌， 作一比較， 找出異同，並看看這期裡修改程式的方法與順序， 希望能對大家在寫GAME的功力方面有一點幫助。

這次應主編的邀請寫了這兩篇東西， 寫完之後，我自己是感覺很慚愧， 因爲實在是功力尚淺， 沒什麼「好康的」可以提供給大家， 只是一點經驗而已；不過我想要寫一個好GAME， 最重要還是 在它有一個好點子，創意才是GAME的靈魂；我總認爲，再困難的技術問題， 總是找得到辦法克服， 而一個好的構想， 卻是踏破鐵鞋也不易發掘的； 所以如果你眞的覺得自己的點子不錯， 不要遲疑， 趕快動手去做， 先祝你今年抱一座金磁片獎回家囉！

* * *

上回程式刊出時，排版有誤，茲訂正於下：
（計數時，空列不計）

第15列

```
cx=1:cy=-1:cpad=0
```

第22列

```
IF x=80 OR x=1 THEN cx=-cx
```

第24列

```
IF y=25 OR y=1 THEN cy=-cy: IF y=25 THEN BEEP
```

第48列

```
IF chk<>32 THEN cy=-cy '----------球碰到障礙
```

第49列

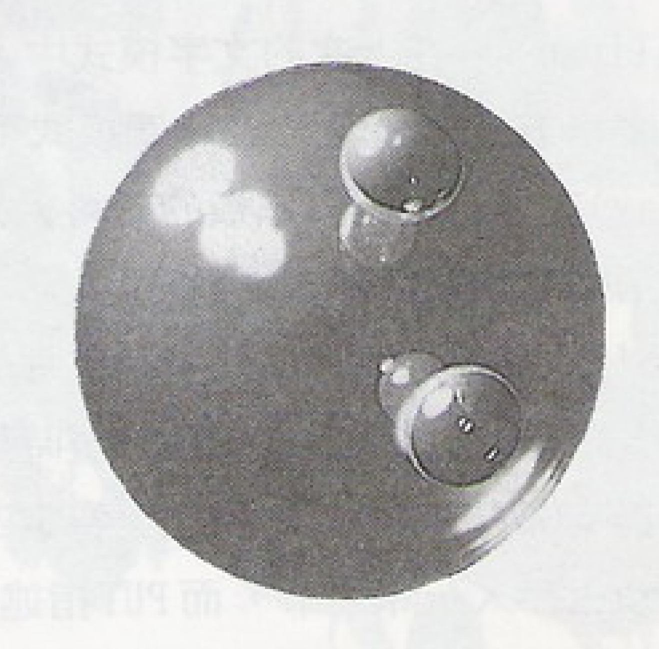
```
IF chk=220 THEN totbk=totbk-1
```

第52列

```
'-----故總磚塊數要減1 (即totbk-1)
```

第80列

```
CASE "K": cpad=-2 '--------------按下左移鍵
```



```
'*******************************************************
'打磚塊遊戲程式示範(繪圖模式下)
'程式製作：林　建　廷
'使用語言：BASIC
'編譯程式：Quick BASIC 4.5版
'*******************************************************
DECLARE SUB Defballpad ()
DECLARE SUB Drawblock ()
DECLARE SUB Chkbk ()
DECLARE SUB Readkey ()

SCREEN 7: CLS
'---------- Mode 7提供320 x 200之解析度以及16種顏色
'---------單色顯示器使用者請改用SCREEN 3 (720 x 348 dots)

'---------------宣告陣列及所有變數之初始值-----------------
DIM SHARED ball%(1000), pad%(1000)
x = 200: y = 150: pad = 160: totbk = 10: score = 0
cx = 10: cy = -10: cpad = 0
CALL Defballpad '------------呼叫_定義球與打擊板_之副程式
CALL Drawblock '------------呼叫_畫磚塊_之副程式
PUT (x, y), ball%: PUT (pad, 180), pad%
'-----------------------程式之主迴路-----------------------
DO
  ox = x: oy = y
  x = x + cx: y = y + cy
  IF x = 310 OR x = 0 THEN cx = -cx
  IF y = 190 OR y = 0 THEN cy = -cy
  IF y = 190 THEN SOUND 523, 2: score = score - 10
'-------------球落至底線,發出警示聲響,並扣10分
  CALL Chkbk '--------呼叫_檢查球是否擊中障礙_之副程式
  PUT (ox, oy), ball%, XOR '----------擦去球之舊痕跡
  PUT (x, y), ball%, XOR '印出球之新位置(XOR皆可省略不寫)
  opad = pad
  pad = pad + cpad
  IF pad < 0 THEN pad = 0
  IF pad > 290 THEN pad = 290
  CALL Readkey '---------------------呼叫_讀鍵_之副程式
  PUT (opad, 180), pad%, XOR '----------擦去打板之舊痕跡
  PUT (pad, 180), pad%, XOR '----------印出打板之新位置
  LOCATE 1, 1: PRINT "Score = "; score '-----顯示目前總分
  LOCATE 1, 29: PRINT "Block = "; totbk '---顯示剩餘磚塊數
  FOR i = 1 TO 100: NEXT i '------------------延遲迴路
  IF totbk = 0 THEN EXIT DO '----------------主迴路出口
LOOP

CLS : END

'------------------------------------------------------------
'檢查球是否擊中障礙副程式
'------------------------------------------------------------
SUB Chkbk
SHARED x, y, cy, totbk, score
chk = POINT(x, y)
IF chk <> 0 THEN cy = -cy '----------球碰到障礙
IF chk = 11 THEN
  totbk = totbk - 1: score = score + 10
  PAINT (x, y), 0, 0 '-------擦去_被球碰到之磚塊_的痕跡
END IF
'----- chk <> 0表示球已碰到障礙,球反彈
'----- 11乃所設磚塊之顏色碼,chk = 11則表示球已碰到磚塊
'-----故總磚塊數要減1 ,並且總分要加10
END SUB

'------------------------------------------------------------
'定義球與打擊板副程式
'------------------------------------------------------------
SUB Defballpad
CIRCLE (5, 5), 4, 14: PAINT (5, 5), 14, 14 '-------畫球
GET (0, 0)-(9, 9), ball%
LINE (0, 0)-(29, 9), 9, BF '---畫打擊板
GET (0, 0)-(29, 9), pad%
CLS
END SUB

'------------------------------------------------------------
'畫磚塊副程式
'------------------------------------------------------------
SUB Drawblock
FOR i = 20 TO 245 STEP 25
  LINE (15 + i, 50)-(35 + i, 60), 11, BF '磚塊顏色碼設爲11
NEXT i
END SUB

'------------------------------------------------------------
'讀鍵副程式
'------------------------------------------------------------
SUB Readkey
SHARED cpad, totbk
rk$ = INKEY$
SELECT CASE RIGHT$(rk$, 1)
  CASE "K": cpad = -15 '--------------按下左移鍵
  CASE "M": cpad = 15 '--------------按下右移鍵
  CASE " ": cpad = 0 '--------------按下空白鍵
  CASE CHR$(27): totbk = 0 '--------------按下Esc鍵
END SELECT
END SUB

'變數之意義說明--------------------------------------------
'-- x , y --球之最新座標値
'-- ox , oy --球之舊座標値
'-- cx , cy --球座標之遞增遞減値
'-- pad --打擊板之最新座標値
'-- opad --打擊板之舊座標値
'-- cpad --打擊板座標之遞增遞減値
'-- totbk --螢幕上現有磚塊之個數
'-- chk --回應指定位置之顏色碼

'遊戲操作按鍵----------------------------------------------
'--左移鍵 --可使打擊板向左移至螢幕最左端
'--右移鍵 --可使打擊板向右移至螢幕最右端
'-- Space鍵--可使打擊板停止
'-- Esc鍵 --跳出遊戲
```



讀者須知

一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
◎暫不接受國外訂戶。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金，第3期到第19期每本50元（含回郵），第20期起每本70元（含回郵）。
◎第3、7、24期存貨不多，欲購從速！
◎試刊號、第1、2、4、12、16、19期已無存書。

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上足額郵票，否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

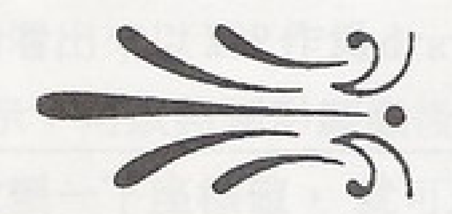
◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。
◎費用務必以郵票代替現金。
◎務必附上眞實姓名，否則無法以掛號寄回。
◎請自行用硬盒包裝妥當，倘若郵寄損毀，無法維修，概不負責！

七、郵購遊戲

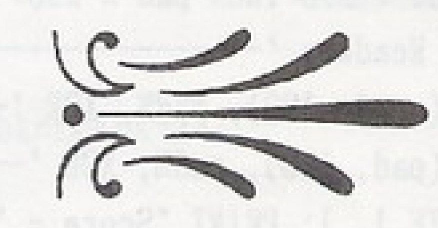
◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商

八、BBS站

◎軟體世界高雄BBS站專線：(07)384-8901，二十四小時免費開放，下午3:00～5:00整理信件，請勿撥入。



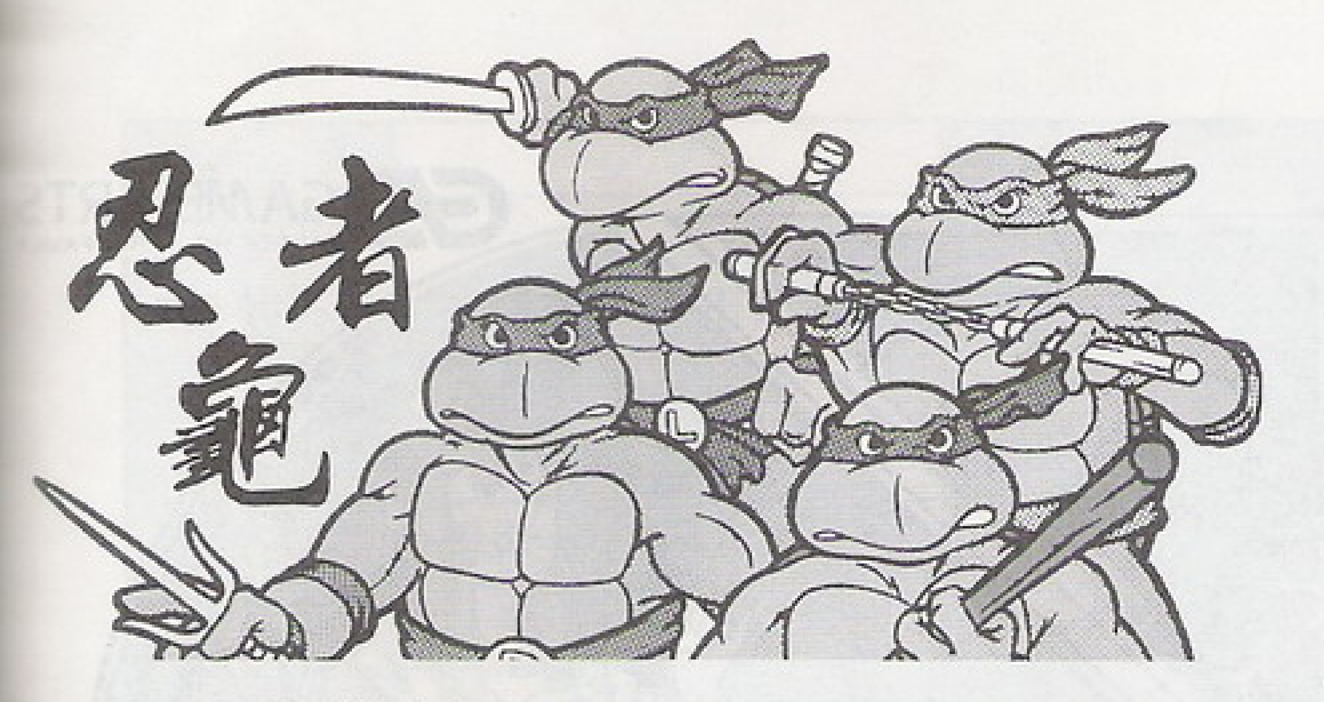
銷售排行榜



26期名次	25期名次	遊戲名稱	類別
1	1	麻雀學園	博奕
2	NEW	鐵路大亨	戰略
3	2	楚漢之爭	戰略
4	3	決戰中國象棋	智育
5	NEW	全球戰略	戰略
6	4	空戰奇兵	動作
7	NEW	神劍封魔	動作角色
8	6	三國志	戰略
9	5	決戰俄羅斯	智育
10	8	立體花式撞球	運動

26期名次	25期名次	遊戲名稱	類別
11	7	俄羅斯方塊	智育
12	24	快樂泡泡龍	動作
13	9	美女撲克·歐洲版	智育
14	OLD	銀河飛將	動作模擬
15	NEW	風神傳承	動作
16	26	模擬城市	模擬
17	10	水滸傳	戰略
18	14	鑽石方塊	智育
19	15	獸王記	動作
20	OLD	波斯王子	動作

26期名次	25期名次	遊戲名稱	類別
21	16	核戰狂人夢	戰略
22	OLD	水管狂想曲	智育
23	21	雙截龍II	動作
24	OLD	烏茲衝鋒槍	動作
25	OLD	撲克萬花筒	智育
26	25	立體俄羅斯方塊	智育
27	29	百戰鐵翼	模擬
28	18	四川省	智育
29	OLD	忍者龜	動作
30	11	御封戰將	角色扮演



忍者龜

跳躍技巧

/Dragon

忍者龜是個相當不錯的遊戲，而遇到障礙時是按 Enter 鍵來跳躍或加速（游泳時），但是如果是更高的地方，怎麼跳還是跳不上去，有一個方法不僅可以節省許多時間，拿到物品，而且很方便。

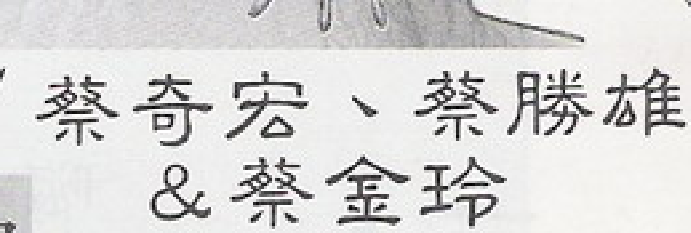
請先按住 ↓（即向下鍵）不放，使忍者龜成為蹲下狀態，再按 Enter 鍵即可跳得很高。

以上提出來供大家參考，您不妨試試看，各位加油吧！

魔界歷險

百戰天龍

攻略補遺



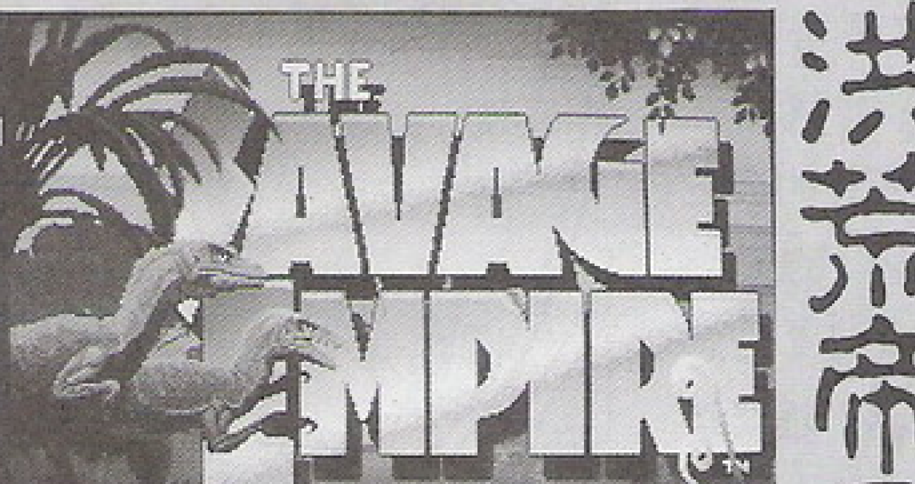
/蔡奇宏、蔡勝雄 &蔡金玲

魔界歷險是一個不可多得的 RPG，由 VGA 的畫面、音效，都可以看出 SIERRA 公司所費的心血。

由 23 期雜誌中，作者殺不死 3—4 的火元素，我們倒發現了殺死它的方法；首先把兩個火柱砍掉，然後火元素自然就會下來，此時你就可以把它宰了；另外再一直往右走，就可以發現 CHAIN MAIL；此外在 11 到 N 的窗口也可以找到 JADE RING，以上兩種寶物都是說明書上所沒有提到的。

洪荒帝國

物品複製法



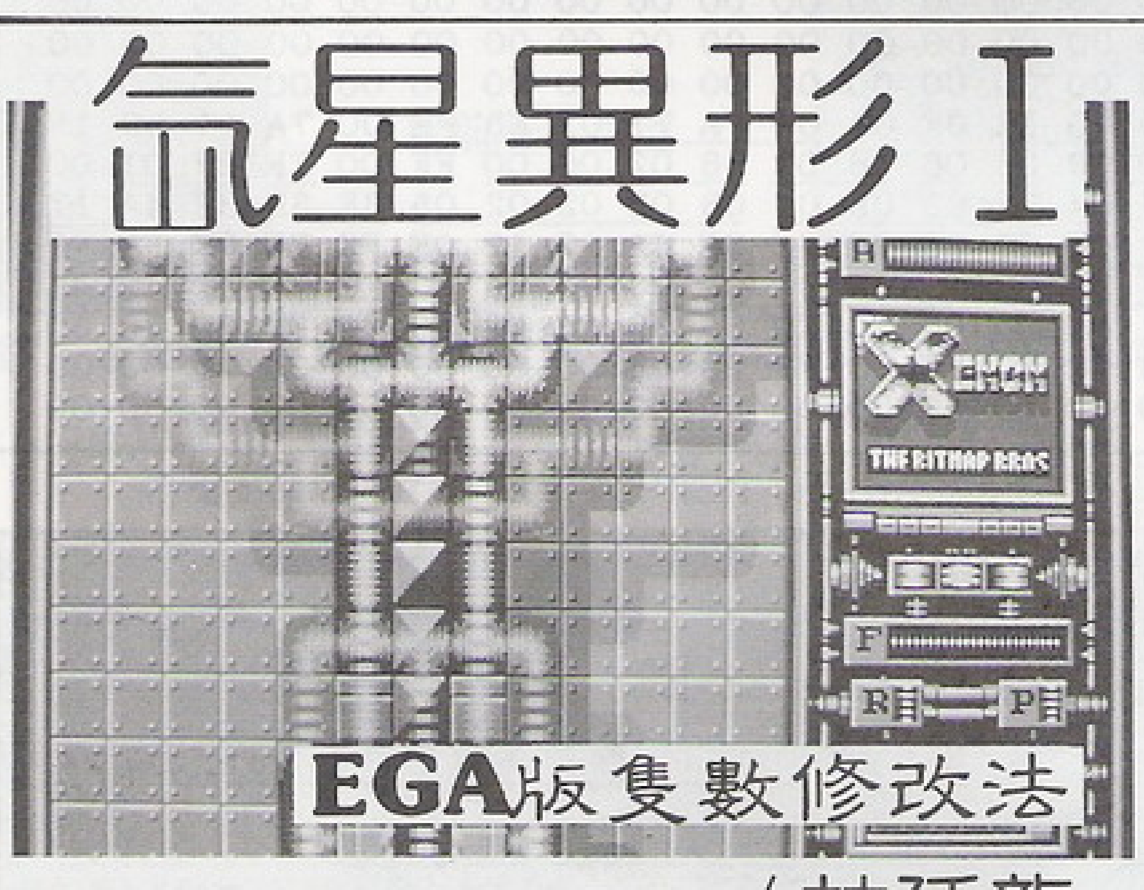
/研

你常常覺得你所帶的物品不夠用嗎？從今天起你就可以不必擔心這問題了。我在此提供各位一個物品複製法，希望各位能玩得更順心如意。

所要用的東西——1. 背包一個。2. 要複製的物品必需要有兩個以上。

先把背包丟到地下，再把物品分兩次丟到背包旁（第一次和第二次物品的數目必須相等），再把物品 Move 到背包裡（重覆使用 Move 這指令）。直到你認為夠了，再把背包和在地上的那份物品 Get 起來。此時，你看背包裡，你將會發現該物品已被你複製了好幾份。

氙星異形 I



EGA版隻數修改法

/林廷龍

看到第22期的軟體世界中的氙星異形 I 隻數修改法，使筆者高興的立刻進行修改。但因筆者的電腦是 VGA，結果修改 XENCGA.EXE 無法使用，只好尋找 XENEGA.EXE，終於費盡千辛萬苦被筆者找到：在 PC-TOOLS 下選擇 XENEGA.EXE，使用 Find 功能，再鍵入 FF 0E 00 76後出現下圖，只要將畫線處改為 90 90即有打不完的隻數也！

```
Path=A:\
File=XENEGA.EXE      Relative sector 0000004, Clust 00201,
                     Disk Rel Sec 0000410
Displacement ------------------- Hex codes----------------------
 0128(0080)   75 03 E9 74 FF FF 0E 00 76 E8 E7 01 83 3E 00 76
 0144(0090)   09 76 06 C7 06 00 76 09 00 83 3E FE 75 09 76 06
 0160(00A0)   C7 06 FE 75 09 00 E8 DF 4D BD F4 08 3E C7 46 00
 0176(00B0)   01 00 F7 06 FE 75 01 00 74 06 3E C7 46 08 0B 00
 0192(00C0)   C7 06 90 03 00 00 E8 78 FE 80 3E 99 01 01 75 0C
 0208(00D0)   80 3E 99 01 01 74 F9 80 36 4A 80 01 E8 76 60 80
 0224(00E0)   3E BE 01 01 75 03 E9 10 FF E8 63 22 E8 4F 5F E8
 0240(00F0)   12 26 E8 BD 7D E8 D2 01 83 3E 7A 03 01 75 03 E9
 0256(0100)   29 FF 83 3E 7C 03 01 75 03 E9 66 FF C7 06 7E 03
 0272(0110)   00 00 E8 32 2B 83 3E 7E 03 01 75 03 E9 0C FF E8
 0288(0120)   50 01 E8 4D 49 80 3E B7 01 01 75 03 E8 10 00 E8
 0304(0130)   42 60 E8 13 FE 80 3E 78 01 01 75 8A E9 CA 88 80
 0320(0140)   3E 4A 80 00 74 05 C6 06 49 80 04 80 3E B7 01 01
 0336(0150)   74 F9 E8 00 60 BD 38 02 E8 D9 89 E8 F7 5F E8 CA
 0352(0160)   88 80 3E FA 01 10 74 07 80 3E B7 01 01 75 EF 80
 0368(0170)   3E 4A 80 00 74 05 C6 06 49 80 04 80 3E B7 01 01

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel
update  ESC=exit  Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half
PgDn=2nd half
```



神劍封魔修改篇

／邱坤迪



嗨！神劍封魔的諸位玩家們，你是否已將Jashiin擊敗，並找回九星水晶，將已石化的公主恢復原來的美貌；還是尚在迷宮中「掙扎」？若您是屬於後者的話，趕緊祭出PCTOOLS吧！

人物資料修改篇：修改遊戲進度儲存檔（.USR檔）請對照附表。

下列位址及數字部份皆採16進位制：

```
PC Tools Deluxe R4.21                                        Vo
------------------------------File View/Edit Service---------
Path=D:\GAME\ZEL\*.*
File=GAME7.USR         Relative sector 0000000, Clust 07957, Dis

Displacement ----------------- Hex codes---------------------
 0000(0000)  FF FF F8 E0 00 FF FF 00 FF FF E0 F8 00 00 00 00
 0016(0010)  FF FF 7D 7F 00 00 00 00 FF FF 9A FF 30 00 00 00
 0032(0020)  FF FF FF DF 9E 00 00 00 FF FF EC FF EF F0 00 00
 0048(0030)  FF FF FF FF F7 BE 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 3C E1 8C 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0112(0070)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  6D 00 36 0F 0A 00 FA 77 01 E5 FE D0 7A 11 59 15
 0144(0090)  20 03 06 06 58 02 58 02 00 00 FF 00 FF 07 01 00
 0160(00A0)  07 04 02 03 05 01 08 02 02 02 05 3E 3E 3E 4A 17
 0176(00B0)  12 0E 20 03 3E 3E 3E 4A 17 12 0E FF FF FF FF FF
 0192(00C0)  FF FF 02 00 88 81 00 00 01 8A A6 EB 75 42 4C 4B
 0208(00D0)  01 FF C0 C0 E0 E0 60 38 38 F8 F8 C0 E0 E0 70 30
 0224(00E0)  38 1C 1C FC 00 FF 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

起始位址	名　稱	修改說明	
85～87	Gold		
88～8A	銀行存款		
8B～8C	Almas		
8D	Duke Garland的等級		
8E～8F	經驗點數		
90～91	生命力	視等級而定，最大值為20 03	
92	Sword	01：Training sword 02：Wise man's sord	04：Knight's sword 05：Illumination sword



		03：Spirit sword	06：Enchantment sword
93	Shield	01：Clay shield 02：Wise man′ shield 03：Stone shield	04：Honor shield 05：LIght Shield 06：Titanium shield
94～95	盾牌尚可抵禦之次數	最大值 E7 03即十進位之999	
96～97	盾牌可抵禦次數之上限	最大值 E7 03即十進位之999	
98	Key	支數最多 9 支	
99	The lion′s head key	支數最多 9 支	
9A	Elf Crest	改成 FF	
9B	The Crest of Glory	改成 FF	
9C	Hero′s Crest	改成 FF	
9D	現在使用之法術	例如07表示現今使用 Guerra 法術	
9E	現在穿著之物品	例如01表示正穿著 Feruza shose	
A0	水晶顆數	不能超過09	
A1～A5	已擁有的穿著物品	01：Feruza shoes 02：Pirika shoes 03：Silkarn shoes	04：Ruzeria shoes 05：Asbestos cape
A6～AA	魔法物品	01：Ken′ko Potion 02：Juu-en Fruit 03：Elixir of Kashi 04：Chikara Powder	05：Magic Stone 06：Holy Water of Acero 07：Sabre Oil 08：Kioku Feather
AB～B1	法術尚可使用的次數	此 7 bytes 所代表的法術依序為：Espada，Saeta，Fuego，Lanzer，Rascar，Agua，Guerra	
B2～B3	生命力損傷情況	與生命力同值則表示無損傷	
B4～BA	法術可使用次數之上限	次序同前	
BB～C1	目前能施法的法術	次序同前，每學會一項法術，則所代表的位址會塡入 FF，例如已學會了 Guerra，則位址 C1 會塡入 FF	
C4	目前所在之地	81：Muralla Town 82：Satono Town 83：Bosque Village 84：Helada Town 85：Tumba Town	86：Dorado Town 87：Llama Town 88：Pureza Town 89：Esco Village

註：1.金幣及存款值別改太多，以免一旦超過999999就又從 0 開始。

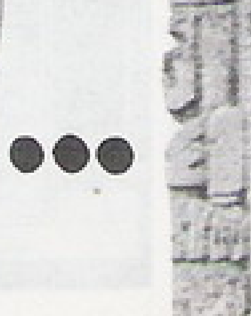
2.Crystal、Hero′s Crest 及 Elf Crest 即使用修改的，亦無多大用處，尚需修改前面進度的幾個 bytes 值才能在 Bosque 及 Llama 城中使用，要不然就只有靠自己去尋找。

3.若你因經驗不足，而且打了 n 隻怪物後仍無法升級時，儲存遊戲載入 PCTOOLS 後，將位址 8F 內的值改成 FF，包你立刻升級。

4.將位址48，49內的值改成 FF FF，載入遊戲後無論你位於那個城市內，以及物品是否集全，立即進入迷宮（洞穴）內，你將發現你已……。









火龍之戰



人物資料修改篇

/魏宇明

火龍之戰這個遊戲可算是一個非常正統的角色扮演遊戲。雖然它加上了許多特殊音效、放大景觀的畫面，以及自動繪圖的功能。但是相信玩過它的人都一定會發覺，冗長的練功過程實在是很煩人（尤其它又沒什麼新的怪物或者是可以「接收」對手的武器的功能），更何況好不容易升至第四級了，卻一樣從競技場上被「丟」出來。

身為「主人翁」的我，在多次的挫折之下，終於拿出「封」了好一陣子的 Pc-tools，為遊戲中的我改造一番；各位也有一樣的「困擾」嗎？不妨也為您的主角改造一下吧！步驟如下：

㈠請先將遊戲做一份備份。

㈡進入遊戲，將遊戲儲存起來（SAVE）後離開遊戲。

㈢進入 Pc-tools，並選擇修改檔。按 F2 ，輸入23。此即為第一位隊員的資料所在，其他的隊員依次為24、25……以此類推。

㈣隊員資料修改法如表一、表二。

（修改檔案爲 DATA1 ）

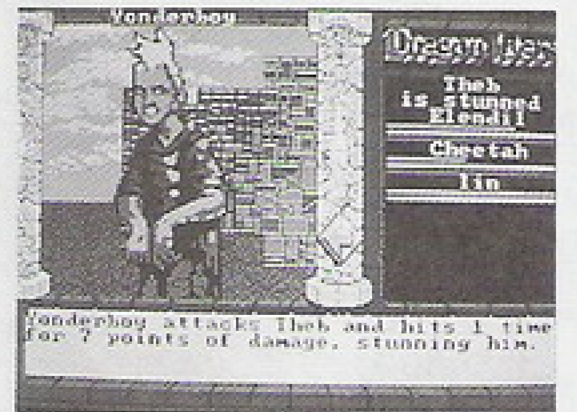
• 表一 • 人物屬性位址表

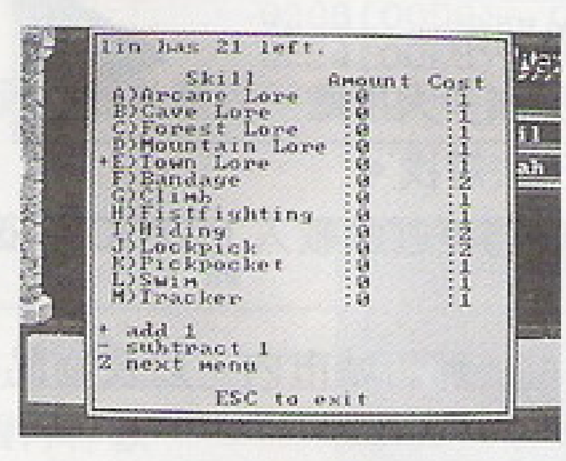
位　　址	意　　義	修　改　值
$37，38	力　量(Str)	00～FE(註 1)
$39，40	敏　捷(Dex)	00～FE
$41，42	智　力(Int)	00～FE
$43，44	精神力(Spr)	00～FE
$45，46/$47，48	健康程度(Health)	00～FF，00～FF(註2)
$119,50/$51，52	昏迷指數(Stun)	00～FF，00～FF
$53，54/$55，56	法　力(Power)	00～FF，00～FF
$110～112	金　錢	00～FF(註 3)

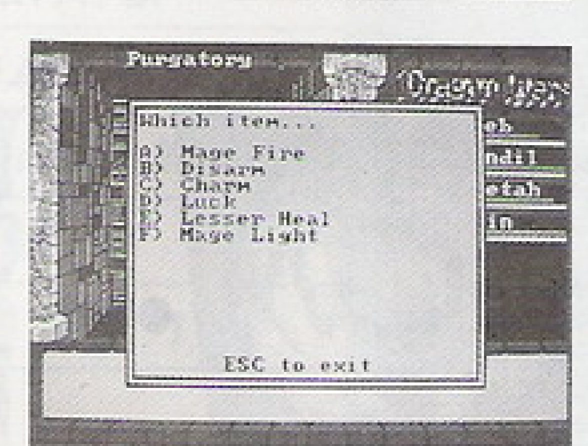
註 1：力量、敏捷度、精神力之値，兩者要相同。（如 $37= $38，$39= $40）

註 2：健康程度、昏迷指數和法力，在前者為現存的點數（如 $45，$46）；後者為恢復後的點數（如 $47，$48），其計算方式為（ $45)₁₆+（ $46)₁₆×256

註 3：換算公式為（110)₁₆+（111)₁₆×256+（112)₁₆×（256)²







• 表二 • 技能位址表

位址	技　能　種　類	位址	技　能　種　類
$57	神秘知識(Arcane Lore)	$70	說服力(Bureaucracy)
$58	洞穴知識(Cave Lore)	$71	Druid Magic
$59	森林知識(Forest Lore)	$72	High Magic
$60	高山知識(Mt. Lore)	$73	Low Magic
$61	城鎮知識(Town Lore)	$75	Sun Magic
$62	包　紮(Bandage)	$76	斧(Axes)
$63	爬　山(Climb)	$77	枷(Flails)
$64	拳　擊(Fistfighting)	$78	錘(Maces)
$65	隱　藏(Hiding)	$79	劍(Swords)
$66	開　鎖(Lockpick)	$80	雙　手(Two-handers)
$67	竊　取(Pickpocket)	$81	弓(Bows)
$68	游　泳(Swirn)	$82	十字弓(Crossbows)
$69	追　蹤(Tracker)	$83	投擲類武器(Thrown Weapons)

註：修改值均為 00-FF

相信修改過後，您遊戲的進度一定可以加快不少，至於法術的修改，由於法術的取得並不十分困難，因此在此省略不提，相信有上述的修改，完成任務應該不難了。

好了，不多說廢話。各位英雄們，上路吧！



精緻的片頭畫面，直教您愛不釋手



關數	密碼
2	草香香檸
3	香草鳳藍
4	鳳檸鳳鳳
5	鳳鳳檸草
6	草藍藍鳳
7	草鳳檸香
8	鳳香鳳草
9	鳳檸檸草
10	檸香藍藍
11	香鳳草藍
12	草藍香藍
13	藍草香鳳
14	鳳草藍香
15	藍藍鳳鳳
16	香香鳳鳳
17	香藍草藍
18	藍檸檸藍
19	檸鳳草藍
20	草鳳鳳草
21	檸草鳳鳳
22	藍草檸香
23	藍著檸檸
24	藍鳳檸檸
25	香鳳鳳檸
26	藍草草香
27	香草檸香
28	藍香香鳳
29	草藍草鳳
30	草草香藍

※註 草：
鳳：
香：
藍：
檸：


▲我騎著一部單車啊…哈要到路的盡頭

科羅拉多尋金記

各位玩家在玩這個遊戲時，是否會覺得生命力太少，一下就死了，或者是子彈數量太少，不夠用。

不用耽心，先進入遊戲，存下進度後，結束遊戲，再進入PC-TOOLS，找到SOS.FIC檔，如圖所示位址0001為生命力的值，修改值為00～FF。位址0003為子彈量，修改值為00～FF。

修改後人物並非無敵，子彈也不是無限，人物的皮會變得較厚而已，還是會死。所以最好隨時注意人物的狀況，適時修改。






```
Path=A:\
File=SOS.FIC          Relative sector 0000000, Clust 00002,
                      Disk Abs Sec 0000012
Displacement ------------------ Hex codes--------------------
 0000(0000)  00 FF 00 FF 00 3E 00 00 00 00 00 01 00 01 00 3E
 0016(0010)  00 21 00 50 00 28 00 24 00 02 00 FB 26 1E 00 28
 0032(0020)  28 FD 01 FE 01 F6 00 FF 00 00 FB FB 00 5A 01 01
 0048(0030)  09 01 01 01 FF 00 F6 00 FE EC E8 50 01 01 FF 01
 0064(0040)  0A 0A 00 28 5A 3C 5A 78 64 28 50 28 09 78 46 78
 0080(0050)  78 78 28 28 00 00 09 09 01 09 09 09 78 64 5A 78
 0096(0060)  32 28 28 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF
 0112(0070)  FF FF FF FF FF B8 FF FF B9 B7 FF FF 00 00 FF B8
 0128(0080)  FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 02 55 51 09 53 57 08 56 04 26 EB 1C 19
 0160(00A0)  12 17 1B 15 00 00 65 69 6A 6E 6E 6F 45 3A 41 42
 0176(00B0)  36 3F 46 00 00 00 00 00 00 00 00 3D 3D 3D 3D 3D
 0192(00C0)  B7 3D 3D 3D 3D B8 3D 3D 3D 3C 3D 3D 3D 00 3D B8
 0208(00D0)  3D 3D B7 B7 3D 3D 3D 3D 3D 3D 3D 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 01 02 03 07 08 09 0A 0B 0C 04 04 04 04
 0240(00F0)  04 04 05 05 05 05 06 06 06 05 0D 0D 0D 0D 0D 0D
```

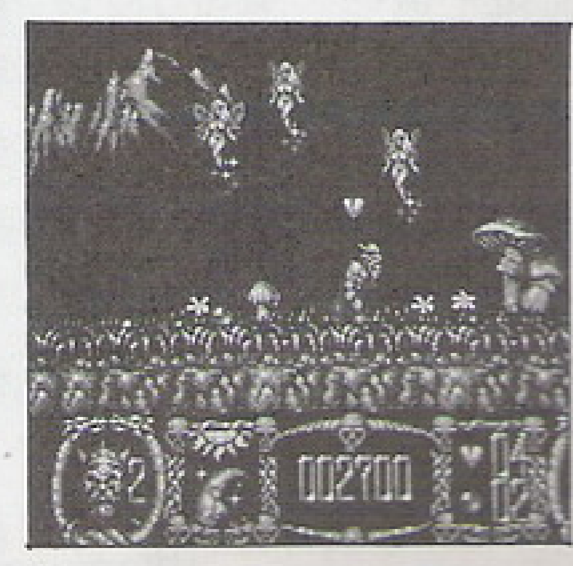
風神傳承

／姚清偉

首先拿出PCTOOLS，選擇VGA＿EGA.EXE檔，使用Find功能，鍵入FE 0E 96 C5 C9，找到後將96 C5改為90 90。

人數修改法

使用單色或CGA螢幕者，則選擇CGA.EXE檔，鍵入FE 0E 20 AE，找到後把20 AE改成90 90。如此以後玩時，再也不怕人數不夠了。





戰艦修改篇 /ANWORK

各位銀河飛將的玩家們好，不知大家是否都已順利完成任務（包括密秘任務）？如果您是因為個人技術等不可抗拒之因素而無法過關的話，相信本篇能給你一定程度的助益，並滿足您個人的虛榮心。

由於修改後能使您「予取予求」，活像似個銀河裡的大流氓，姑且就稱之為「流氓飛將」。也請您將 WC.EXE 檔備份起來，以期有朝一日能洗心革面，重新做人。

流氓飛將資料修改法如下：

每艘戰艦防護盾佔 12 Byte，遊戲說明書寫得很清楚，譬如在 PAGE 43 的 Krant 戰機，Ship's Amor: Fore Shield=8 cm；Aft Shield=8 cm；Front=9 cm；Right=8 cm；Left=8 cm；Rear=10 cm。換算成 mm 則為 80 80 90 80 80 100。然而在檔案中資料順序是 Fore、Aft、Front、Rear、Right、Left，所以變成 80 80 90 100 80 80，再換算成 16 進位便成為 50 00 50 00 5A 00 64 00 50 00 50 00（每護盾佔兩 Byte），修改其值即可，說明書資料有部份不合，故列表如下：

在 WC.EXE 中，以下為各戰機護盾之起始位址：

磁區	位　　址
188	0073：Hornet
188	0184：Rapier





與同伴復活術 /張晉榮

銀河飛將這個遊戲不論在音樂或畫面上的設計都是一流的，秉持了 ORIGIN 公司一貫的精緻的畫面，配合上高品質的音效與生動的背景音樂，和大型電玩相比似乎更勝一籌。

但是遊戲的難度也十分的高，往往執行幾個任務後，不是同伴離你而去，不然就是狼狽地逃回基地，使得玩者出了數個任務後，往往得不到勳章或升官，因此筆者在此提供一簡單的軍階提升以及讓死去的同伴復活的方法，供讀者參考。

首先在銀河飛將遊戲裡存一個進度，在此假設用左上角第一個床位來儲存遊戲，存完後回到 DOS 環境之下。

接著由 WING 目錄進入 GAMEDAT 次目錄裡，然後使用 PcTools 選擇 Edit 的功能，編輯 SAVEGAME.WLD 檔案，以所附之表格修改第 0 個磁區：

至於其他的進度，可以找你在遊戲中使用的名字，也就是在大型電玩高分排行榜上的名字，也可用 Find 功能來找，速度會比較快。（姓名共佔16個byte）



188	0295：Scimitar
188	0406：Raptor
189	0338：Exeter
189	0449：Tiger's Claw

以上是自家人，改前兩個護盾即可，莫改成負數（莫超過 FF 7F）；太厚也影響發炮速率。

修改例：將 Hornet 的 28 00 28 00 改成 28 05 28 05。

磁區	位　　址
190	0048：Salthi
190	0159：Dralthi
190	0270：Krant
190	0381：Gratha
190	0492：Jalthi
191	0202：Dokir
191	0424：Ralari
192	0023：Fralthi
192	0245：Sivar

以上是敵機，六個護盾均要改。（注意：護盾值不可改為 00 00）。

修改例：將 Krant 的 50 00 50 00 5A 00 64 00 50 00 50 00。

改成

01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00。

如果您想將敵機一發斃命的話，把前兩護盾改成負數即可，有時甚至能看到射一發而三艘同時爆炸的畫面（戰績只能算一架）。

修改例：將 Jalthi 的 A0 00 A0 00 改成 A0 F0 A0 F0。

我的建議是：降低 Salthi、Dralthi、Krant、Gratha、Jalthi 的六個護盾，而把 Dokir、Ralari、Fralthi、Sivar 的前兩個護盾改成負數。

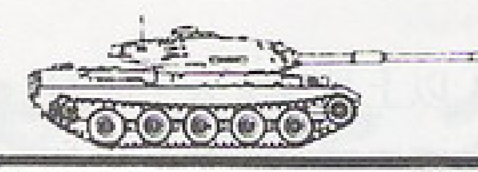
還有一些戰船資料我懶得找，戰船資料排列很規則（彼此相隔 111 Byte），有興趣者可自行找出，祝各位玩得愉快！



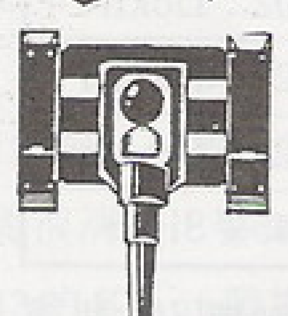
勳章修改法

位　址	修改值及代表意義
352	軍　階 00：2ND 01：1ST 02：CPATAIN 03：MAJOR
354	00—FF：出任務的次數
356	00—FF：擊落敵機數目
364	01：金銅星勳章
365	01：銀星勳章
366	01：金星勳章
367	01：金陽勳章
368	01：地球國會榮譽勳章
369	01：聖戰領章
370	01：順利完成 5 次任務領章
371	01：順利完成 10 次任務領章
372	01：順利完成 15 次任務領章
373	01：駕駛 Scimitar 戰機完成任務領章
374	01：駕駛 Raptor 戰機完成任務領章
375	01：駕駛 Rapier 戰機完成任務領章
376	01：空戰英雄領章
377	01：軍事學院畢業領章
378	01：作戰訓練領章
379	01：VEGA 星系戰役領章
380	01：駕駛 Hornet 戰機完成任務領章
392	00：TANAKA SPIRIT 復活
394	00：ST.JOHN HUNTER 復活
396	00：CHEN BOSSMAN 復活
398	00：CASEY ICEMAN 復活
400	00：DEVEREAUX ANGEL 復活
402	00：TAGGART PALADIN 復活
404	00：MARSHALL MANIAC 復活
406	00：KHUMALO KNIGHT 復活



／史巴克將軍

裝甲雄獅

組訓精英部隊

裝甲雄獅這個結合模擬和戰略的遊戲，可以說是截至目前為止最佳的坦克模擬遊戲，玩者不但可以擔任坦克排中十六位成員中的任一位，同時也可以指揮全排進攻，當個慎謀能斷的排長。

此外玩者可以「走出」坦克，觀察全排坦克的陣勢如何（別怕！不會被敵人的炮彈炸死的。）

友軍支援是遊戲的另一項特色，拖式飛彈車火力強大但裝甲薄弱，稍一不慎馬上就成了一堆廢鐵，至於空中武力，有時飛機才一上場，立刻就幫你K掉幾輛敵人車輛，但很不幸地，有時來個菜鳥飛行員，才繞場一周就被擊落種到土裡去了。

因此不要對他們寄以厚望以免諸位血都吐光了，所以為了圓滿達成任務就得充實自己的實力，方法如下：

(1)拿出 PC-TOOLS，找出 ROSTER 這個檔。

(2)使用 Edit／View 功能，依表修改。

筆者雖自封將軍，但仍不免因一時判斷錯誤而導致弟兄喪命甚至全排覆沒，本修改篇就是在犧牲約一個坦克連之後換來的。

所以功力不高的玩者請參考一下，以免有更多勇士成了「罐頭加工食品」。最後，在此悼念那些英勇的弟兄們，原諒我，我不是故意的！嗚……

```
PC Tools - File View/Edit Service                         Volume
------------------------------------------------------------------
Path=B:\*.*
File=ROSTER.            Relative sector being displayed is: 000000

Displacement ------------------ Hex codes-------------------
 0000(0000)   54 41 4E 4B 20 50 4C 41 54 4F 4F 4E 00 00 00 00
 0016(0010)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0032(0020)   00 00 00 01 04 00 05 00 00 00 04 00 09 00 08 00
 0048(0030)   07 00 07 00 00 00 07 00 00 00 0B 00 1F 00 1F 00
 0064(0040)   E0 00 01 00 2D 01 2D 01 E2 18 00 00 1E 24 C4 5B
 0080(0050)   00 40 00 F0 01 00 1E 24 3C 5C 00 40 00 F0 01 00
 0096(0060)   00 24 B4 5C 00 40 00 F0 01 00 00 24 4C 5B 00 40
 0112(0070)   00 F0 01 00 01 00 00 24 00 5C 01 00 00 64 00 4C
 0128(0080)   40 00 32 00 32 00 02 00 0E 00 0A 00 06 00 0A 00
 0144(0090)   0A 00 0A 00 0B 00 1B 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00
 0160(00A0)   0A 00 0B 00 40 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00
 0176(00B0)   0B 00 17 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A 00
 0192(00C0)   00 00 32 00 32 00 03 00 20 00 0A 00 06 00 0A 00
 0208(00D0)   0A 00 0A 00 0B 00 1C 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00
 0224(00E0)   0A 00 0B 00 06 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00
 0240(00F0)   0B 00 2F 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A 00
```

```
PC Tools - File View/Edit Service                         Volum
-----------------------------------------------------------------
Path=B:\*.*
File=ROSTER.            Relative sector being displayed is: 00000

Displacement ------------------ Hex codes-------------------
 0256(0100)   00 00 32 00 32 00 03 00 2B 00 0A 00 06 00 0A 00
 0272(0110)   0A 00 0A 00 0B 00 37 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00
 0288(0120)   0A 00 0B 00 06 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00
 0304(0130)   0B 00 2E 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A 00
 0320(0140)   00 00 32 00 32 00 03 00 34 00 0A 00 06 00 0A 00
 0336(0150)   0A 00 0A 00 0B 00 08 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00
 0352(0160)   0A 00 0B 00 2A 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00
 0368(0170)   0B 00 01 00 0A 00 06 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A 00
 0384(0180)   54 6F 70 20 47 75 6E 20 6F 66 20 54 61 6E 6B 00
 0400(0190)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0416(01A0)   01 00 01 01 03 00 03 00 03 00 09 00 00 00 00 00
 0432(01B0)   01 00 02 00 04 00 00 00 01 00 00 00 01 00 01 00
 0448(01C0)   02 00 00 00 00 00 69 03 00 00 00 00 1E 0C C4 63
 0464(01D0)   00 68 00 00 01 00 1E 0C 3C 64 00 63 00 00 01 00
 0480(01E0)   00 0C B4 64 00 68 00 00 01 00 00 0C 4C 63 00 68
 0496(01F0)   00 00 01 00 01 00 00 0C 00 64 02 00 00 74 00 64
```

位址	修改值	功用及說明
60，62	00—62	參加戰役次數及獲勝數
64—65	任意	敵人損失坦克數
66—67	任意	我方損失坦克數
72—73	任意	積分總數
130，132	00—63	AP及HEAT，可使你有充足的彈藥
138，140	00—0A，00—06	官階0A表上尉，素質00表陣亡，06為專家
142—148	00—63	第一部坦克車長的獎章數依序為CHOM、DSC、SS、BSV
152，154	00—0A，00—06	第一部坦克第二位人員的官階及素質
156—162	00—63	第二位人員獎章數
166—168	00—0A，00—06	第三位人員的官階和素質
170—176	00—63	第三位人員獎章數
180，182	00—0A，00—06	第四位人員的官階和素質
184—190	00—03	第四位人員的獎章數
192—255	參考第一部坦克	第二部坦克資料
256—319	參考第一部坦克	第三部坦克資料
320—369	參考第一部坦克	第四部坦克資料

攻略小秘技

／翁佳驥

筆者購買波斯王子這套遊戲已經好一陣子了，不知獲得多少公主的香吻。在此筆者將攻略的小小心得，提供給各位未來的波斯王子。（地圖請參照軟體世界第17、18期林宏尧先生所繪製之地圖。）

一、第六關快速過關法

在17期軟體世界林宏尧先生所著波斯王子救美記中提到，第六關的胖子是有名的頂尖高手。相信各位讀者必定吃了不少苦頭吧！但第六關筆者卻能在一分鐘之內過關。哈哈！告訴你吧！在向左進入C1，通過落下的木板，拔出劍以後，立即不斷逼進，不要出招，若被砍回來，再接再厲。逼進到一個程度，兩人位置會互換。此時就要相反，不斷後退。到拉開一段距離後，按下 ↓ 鍵，收劍，然後……溜之大吉！此招屢試不爽，各位不妨試試看。

二、第十關快速過關法

先向左到A2解決武士，向右從C2進入D2，解決守衛後，向右進入E2。此時，你會發現守衛的武士是面向左的。不要驚動他，輕聲慢步的（按 SHIFT + → ），若他突然面向右，表示 他聽到你的腳步聲了，此時就按 ← 鍵讓他再面向左。到了右邊，不要進入F2，依舊輕聲慢步地向上爬。到衛士旁時，會拔出劍，立刻向他逼進。位置互換以後，再補一刀，他就直墜萬丈深淵，一命嗚呼了！再繼續向左去完成第十關吧！怎樣，夠快吧！

三、打敗第八關第一名衛士的方法

進入第八關，有一名衛士是屬於「自衛型」打法，很煩人。筆者在此發現了一個方法，非常可行。打法如下：

1.取適當位置。（取法是兩人都先不動。你往後退一步，看他會不會跟來。如果他也跟著前進一步，那就可以了。）

2.前進一步，然後立即後退誘其出劍。

3.他出劍後，你再馬上前進一步，並出劍砍。

上述2.3.必須十分熟練，而熟練了以後，十分好用，可以把他砍死而自己未損分毫。

而這「逼近使位置互換」的技巧，可用在許多地方。像第九關的E1，通過落木塊後，若位置互換，對你則十分有利。若你身後有機關鋸，更是要互換位置，才不會慘死鋸下。

另外，若你剛進某一關而不知往那裡走的話，建議你：看他剛開始面向那裡，就往那裡走，絕對錯不了！



電腦病毒防衛戰
隻數無限

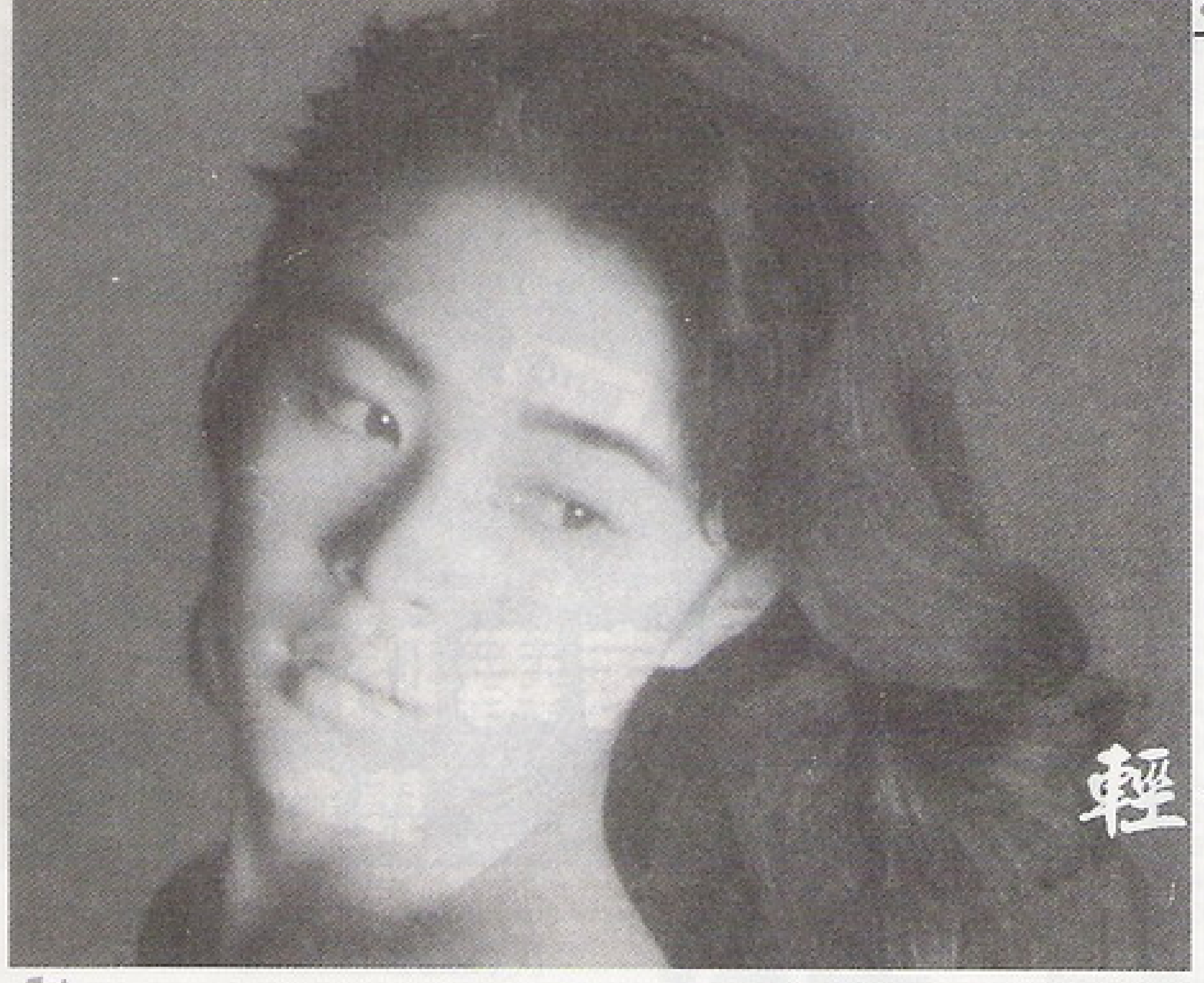
／范展鵬

電腦病毒QIX是一種非常可怕的病毒，雖然我們以設立免疫區，來抵擋QIX的侵襲，到了或超過一定的百分比，QIX便束手就擒！但接下來一關比一關難，因為這些病毒會從以往失敗的過程中，累積它們的經驗，所需變得愈來愈聰明；光憑我們三次的機會是很難戰勝QIX的。

所以各位拿出Pc-Tools，放入磁片，找到MAIN.DAT檔，使用Find功能，按 F1 鍵，輸入2E 50 05 01，找到後，將之改為2E 90 90 90，即可打倒可怕的QIX病毒了。







四川省 輕鬆過關法

／邵凱文

各位玩家在看過21期四川省必勝之道後，是否已經全部過關，但是為了要破關而動用到PC-TOOLS是否覺得很麻煩呢？本人 覺得非到不得以，還是少用的好。

所以，在這裡本人要提供一個絕招，用來解救蒼生，普渡萬物，這不是重點，重點是這個絕招簡單易學，而且不須用到PC-TOOS或GAME BUSTER，各位可能會有疑問，怎麼可能？不用修改就可以過關？你以為你是超人。不錯，我雖然不是超人，但是請各位看官慢慢地往下看，稍安勿躁，現在你相信我，以後你會相信它。

還記得說明書中的[B]鍵的功能嗎？如果覺得上一組牌取不理想時，按[B]就可以使上組牌重現，然後再選其他組牌。各位，精華就在這裡，奧妙就在其中。假使按下[B]鍵，使上一副牌出現，然後再按取出鍵取出，不但分數照算，而且可以增加一顆珠子，假如你的珠子太少時，多重覆上述方法，不久就可以將珠子補滿，祝各位玩的愉快，BYE-BYE！

PS：1.使用這個方法，十次之中大概有三次會失效，這時請趕快找其他副牌取出，然後按照上述方法按下[B]鍵，一直重覆做，直到珠子補滿為止。

PS：2.按照筆者經驗，最好隨時將珠子補滿，否則珠子快到底剩下兩三顆時再補充會很累。



／廖家健

這個方法常用於第12關，因為12關常常一失手，少了一塊地板，就不能跑跳了，實在令人洩氣，如用此法，或許還有救，待我說來。

一般跑跳需要三大步的距離才能跳起來，現在我把它縮成兩大步的距離，要先背著跳躍的方向，然後跑一步後緊急轉身按右上鍵，就可輕易達成，這方法有時還可以少跑一點路呢！在12關第2層就有，自己找找看，當然要能先熟練使用這招，要不然會「一失足成千古恨」，祝各位好運，再見！



／高銘煒

各位科羅拉多尋金記的玩者，請注意：因它有固定的儲存地點，且距離相隔遙遠，辛苦了很久，好不容易有所進展，但是來不及儲存而半路夭折，非常「搥心肝」。在下小弟我在無意間發現，只要同時壓住[K]、[Ctrl]及[Alt]此三鍵，可讓您在任何地點儲存遊戲進度，才不會在途中因發生意外而☆◎×※○…，提供給各位做個參考。



創世紀VI

腳踏兩條船／Avatar

如果你有船（Ship）及舢舨（Skiff），你便可以先Use舢舨，再開著舢舨Use船（不可下舢舨），這時便會看到你的舢舨進入了船中，從此以後，到了狹小的河口時，便可在船上Use船，便可發現你的隊伍全都進入那艘在船上的舢舨中了，這時便可進入河流了，但是當船要靠岸時，千萬要把舢舨開出船，否則過不久你就又要再買一艘舢舨了。⚜

月之石另一招

／廖家健

各位創世紀VI的玩家，必定曉得月之石吧？此法不論什麼月之石均可使用。當你被蜘蛛網纏住癱瘓了，被Ch－arm住了等等的時候，取出月之石使用一下（別忘了解除戰備狀態），包管你輕鬆脫困，若是不想離開此地的話，就在左右方用紅色月之石，不知道位置的人趕緊翻翻科長老所製的「乾坤圖」，如此以後就不怕手忙腳亂了。尤其是使用單色螢幕的同志，被蜘蛛網纏住不好玩吧！⚜

攻略補遺／廖家健

在11、12月號的雜誌裡閱讀到王立天先生的大作後，發覺有幾點稍需修正，否則可能無法完成攻略。如：跟榮譽之城的市長說Map前，應先說從Sandy那聽來的真名：Gordon，如此他才肯把Map給你（12月號尋找地圖的第5項）。另外補充一點，那就是Dagger Isle Bonn的房子在79° E、18° N的地方，各位如是照攻略玩的話，以上幾點就必須注意了。

對了，和魔怪王要護身符時，他會問你Why？這時回答「Sacrifice」就可以了。

另外，在進行攻略時，最好照著雜誌上攻略的步驟來進行，否則很可能會因缺少某一步驟，而無法接受最後神殿賦予的任務，此時可就麻煩大了！⚜

怪物定身法

／許名琮

記得魔法書中「複製隊員」這個法術嗎？可不要小看它，它可以幫你打敗怪物。當你遇到極強的怪物時（如魔怪、龍、惡魔，可以用「複製隊員」這個法術，複製一個聖者，這時所有的怪物和隊員會立刻停止，只剩下聖者可以移動（在戰鬥狀態時），這個時候只要解除戰鬥狀態就可以帶隊離開，或者趁機打倒怪物。⚜



銀色匕首之謎 修改篇

／天曜星 &天掣星

嗨！諸位愛玩 RPG 的志士們，這次要討論的遊戲是銀色匕首之謎，由天曜星（以下簡稱曜）與天掣星（以下簡稱掣）兩兄弟來主持這個單元：

曜：「我是大哥，所以我先發言。銀色匕首之謎的故事結構，承接著青色枷的詛咒，所以不論是種族、職業、人物造形……等，都和青色枷的詛咒一樣。」

掣：「不過，這次銀色匕首之謎的法術有增加一些，威力很大，而且剛開始玩時，所有的人物至少都有七、八級，最高也可昇至十五或十八級，可是……」

曜：「可是敵人也很強，巫師的臭雲術、催眠術和束縛術……等，效果很差。還有這次的屍體做得太爛了簡直像一團被烤過的木乃伊一樣。還有……」

掣：「好了，好了，我們是來談如何修改資料的，而不是來埋葬這個遊戲的。這是百戰天龍專欄，不是七嘴八舌遊戲大家談。」

曜：「好傢伙，又拆我的台了。」

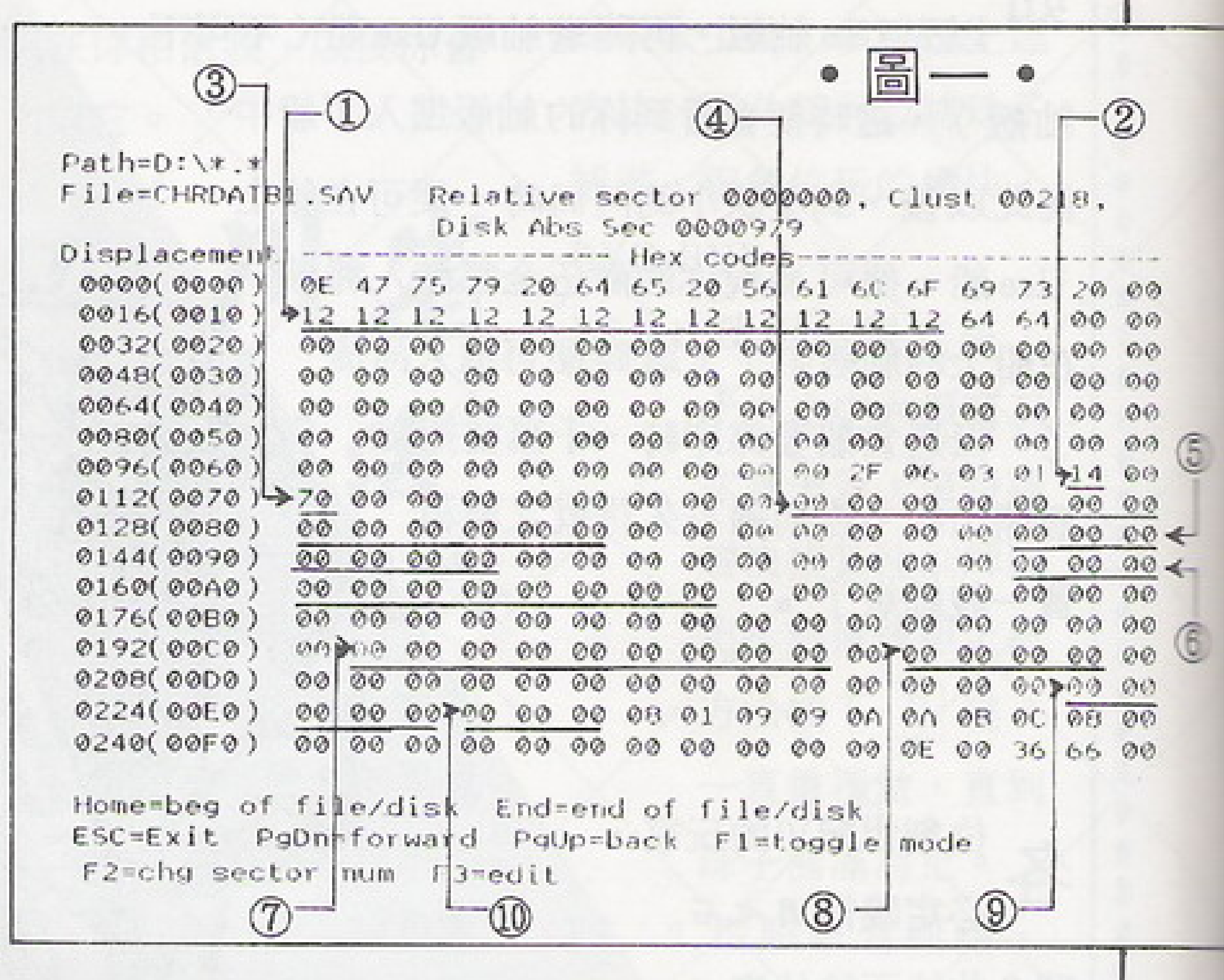
掣：「好了，好了，廢話不多說，現在麻煩大家看圖一，它上面的標示的號碼：①是代表……代表……呃，喂！曜，我太緊張了，還是你來說吧！」

曜：「你真丟臉，好吧，我就做一次好人算了。各位請先進入 PCTOOLS，然後進入資料片（即 SAVE）的次目錄中。

接著找出想要修改的檔案（註一），再對照圖一、二、三來修改。我們先看圖一吧！當中的①（即位址16～27的地方，這樣應該會看了吧！）是代表人物的屬性，把它全改為 FF。

②是年齡，隨便改就行了。③則是生命力的上限，注意，是上限哦！雖然改成 FF 了，不過如果你一直休息的話將會變成零，知道為什麼吧！我就不多說了。

至於④是巫術的使用與否，這是第一級的巫術，01表示會該位址的法術，00當然就不會了。以下⑤、⑥、⑦、⑧、⑨、⑩均依此類推，各位朋友可照著說明書上的巫術順序修改。」



•圖一•

```
Path=D:\*.*
File=CHRDATB1.SAV    Relative sector 0000000, Clust 00218,
                     Disk Abs Sec 0000979
Displacement ----------------------- Hex codes-----------------------
 0000(0000)  0E 47 75 79 20 64 65 20 56 61 6C 6F 69 73 20 00
 0016(0010)  12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 64 64 00 00
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0048(0030)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2F 06 03 01 14 00
 0112(0070)  70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0144(0090)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 08 01 09 09 0A 0A 0B 0C 08 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0E 00 36 66 00

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode
 F2=chg sector num  F3=edit
```


掣：「咦？為什麼不列出神術及德魯伊法術的位置呢？我記得它們的位址也在圖一中。」

曜：「我們等一下將會談到如何修改等級，只要將牧師及流浪漢改到最高級，他們自然就學會所有的神術與德魯伊法術；但是巫師（魔法師）就不一樣啦！他的法術必需我們自行修改才成。」

掣：「哦，原來如此。那麼接下來的圖二就讓我來說好了，大哥，請您在一旁休息休息。咦？怎麼了？」

曜：「我在看看今天的太陽是不是從東邊出來的。突然對我這麼好，想必有什麼陰謀？」

掣：「啊！對於現代人的態度，使我真難過，現在的哥哥實在太不友善了，人家好心幫你，沒想到你居然如此！」

曜：「好好好，算我錯了可以吧！你要講就讓你講。」

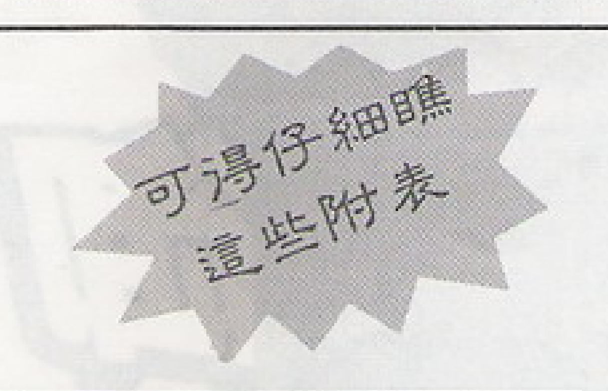
掣：「謝啦！好了，現在請大家看圖二。圖二裡面可以改的有十三項，現在一一聽我道來：⑪代

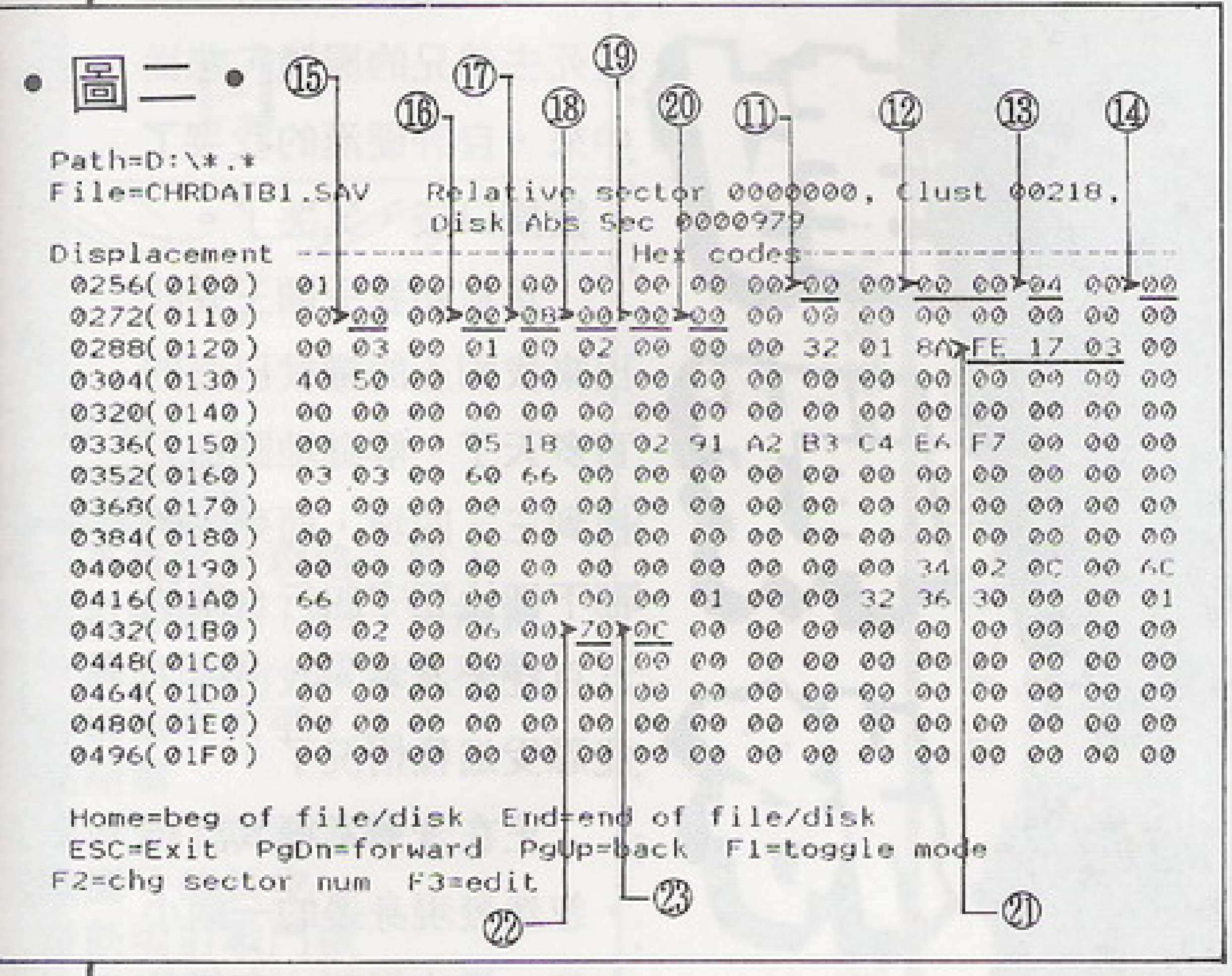


銀色匕首之謎 修改篇



表金幣的數量，其實這也不需要改，改⑫的白金幣不是既輕鬆又愉快嗎？最多可改成 FF FF。





•圖二•

```
Path=D:\*.*
File=CHRDATB1.SAV   Relative sector 0000000, Clust 00218,
                    Disk Abs Sec 0000979
Displacement ----------------------- Hex codes----------------------
 0256(0100)  01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00
 0272(0110)  00 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0288(0120)  00 03 00 01 00 02 00 00 00 32 01 8A FE 17 03 00
 0304(0130)  40 50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0320(0140)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0336(0150)  00 00 00 05 18 00 02 91 A2 B3 C4 E6 F7 00 00 00
 0352(0160)  03 03 00 60 66 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0368(0170)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0384(0180)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0400(0190)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 34 02 0C 00 6C
 0416(01A0)  66 00 00 00 00 00 00 01 00 00 32 36 30 00 00 01
 0432(01B0)  00 02 00 06 00 70 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0496(01F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode
F2=chg sector num  F3=edit
```


⑬是代表寶石的數量，當你要去知識之井進貢寶石時，別忘了多修改一點，可改到FF，可是如果在遊戲中又被你撿到一顆寶石，那麼恭喜你，你又沒有寶石了（註二）。

⑭是珠寶的位址，可不改。至於⑮、⑯、⑰、⑱、⑲、⑳都是各項職業的等級位址，⑮是牧師，⑯是戰士，⑰是遊俠，⑱是流浪漢，⑲是魔法師，⑳是賊。

至於人物的最高等級，可以參考說明書的附錄，若要兼職，只要同時修改數種等級即可。前面說過，修改過魔法師的等級後，別忘了修改他的法術。㉑是經…經…經驗…」

喔：「怎麼？又口吃啦？各位朋友抱歉，他只要話說多了自然就會口吃，趕快到後面喝水休息去，別在這裡破壞形象，跌我的股……好，現在我們繼續談剛剛的㉑，㉑是經驗值，啥？你問我怎麼改是吧！其實這也用不著改，你想想看，屬性、等級和法術都改到最佳狀況了，還改經驗值幹啥？㉒則是生命力，當然也是越高越好。㉓嘛！就是移動力，即戰鬥畫面中的移動點數。噢！犁，你休息好啦？」

犁：「嗯，睡了一覺，真舒服。」

喔：「不愧為瞬間睡眠大法。好了，現在請各位看圖三，這是銀行的資料，只要你有存放東西在銀行裡，自然可找到 VAULT.DAT 檔。當中的㉔金幣的位址，這也不用改。㉕則是白金幣的位址，當然是多多益善，不過請先看看說明書上冊的第42、43頁吧！」

犁：「接下來讓我來講物品檔好了。」

喔：「不，如果連物品檔都修改了，這個遊戲還要不要玩啊！況且大家有了足夠的錢，就可以自個兒買武器，自個兒去冒險，才不會失去樂趣。」

犁：「最後請各位朋友多多指教，後會有期。」

喔：「再見！」

註一：要修改的檔案為 CHRD □□.SAV，當中第一個空格為遊戲進度，第二個空格則是遊戲中人物的排列順序。

註二：在遊戲中如果你有某樣數值到達最大值（如寶石數為255個，即為 FF），那麼就盡量避免增加，否則又會跳回零。

•圖三•

㉕ ㉔

```
Path=D:\*.*
File=VAULT.DAT      Relative sector 0000000, Clust 00217,
                    Disk Abs Sec 0000975
Displacement ----------------------- Hex codes----------------------
 0000(0000)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 15 4D 61 67
 0032(0020)  65 20 53 63 72 6F 6C 6C 20 33 20 53 70 65 6C 6C
 0048(0030)  73 20 70 65 6C 6C 73 20 00 00 00 00 00 00 00 00
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 0B 00 39 66 27 66 27 28 02 00
 0080(0050)  00 00 00 0A 00 00 B8 0B 71 6F 33 00 00 00 00 0D
 0096(0060)  33 30 20 41 72 72 6F 77 73 20 2B 31 20 77 73 20
 0112(0070)  2B 31 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0128(0080)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 0E 00 3D 66 1E 00 6F
 0144(0090)  1E 01 00 00 00 00 04 00 1E 32 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 00 11 4C 65 61 74 68 65 72 20 41 72 6D 6F 72
 0176(00B0)  20 2B 31 20 6F 72 20 2B 31 20 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 42 66
 0208(00D0)  1F 6F 30 1F 01 00 00 00 00 96 00 00 20 03 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 0E 53 63 61 6C 65 20 4D 61 69 6C
 0240(00F0)  20 2B 32 20 69 6C 20 2B 32 20 00 00 00 00 00 00

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode
                    F2=chg sector num  F3=edit
```

高手一過招，便知有沒有

御封戰將 修改篇

King's Bounty™

在一場戰事之後，其他的弟兄正忙著處理死去弟兄的屍體。我看著這些死去弟兄的屍體，悲從中來，自許硬漢的我哭了，摸摸口袋，又哭了。

想當初我受國王委託出來找國王的權杖已有四百多天了，解謎地圖卻只找到三、四塊，而死去的部下卻比死守四行倉庫的八百壯士還多。我已經不能忍受這種情況了。

正在苦思不得其計時，忽然發現身邊的一個小布袋，這才想起，布袋是我出發前，師父「出錯大師」送給我的。說父說：「在你痛苦、悲傷、絕望之時，可以打開一看，保你場場勝利。」打開一看，原來是一本書，書名叫：「PC-TOOLS」，其內容是：

1.先進入 pc-tools，選擇編輯模式（VIEW／EDIT）。
2.拿出 Disk B，找出你進入遊戲時所用名字的檔名。例：LTJ.DAT。
3.依表修改。

磁　區：0

名　　稱	位址	修改值	說　　明
姓　　名	00～09	00～FF	依自己喜歡
人物職業	11	00～03	00：武士，02：女巫師 01：遊俠，03：蠻俠
人物等級	12	00～03	00：最低級，03：最高級
法術能力	13	00～FF	00：最小，FF：最大
最大法術記憶	14	00～FF	00：最少，FF：最多
二十五張解謎地圖	15～39	00～01	00：無，01：有
十四項法術次數	48～61	00～FF	00：最少，FF：最多
可否施法	62	00～01	00：不可施法，01：可施法

最後祝各位早日找到權杖。

／李泰嘉

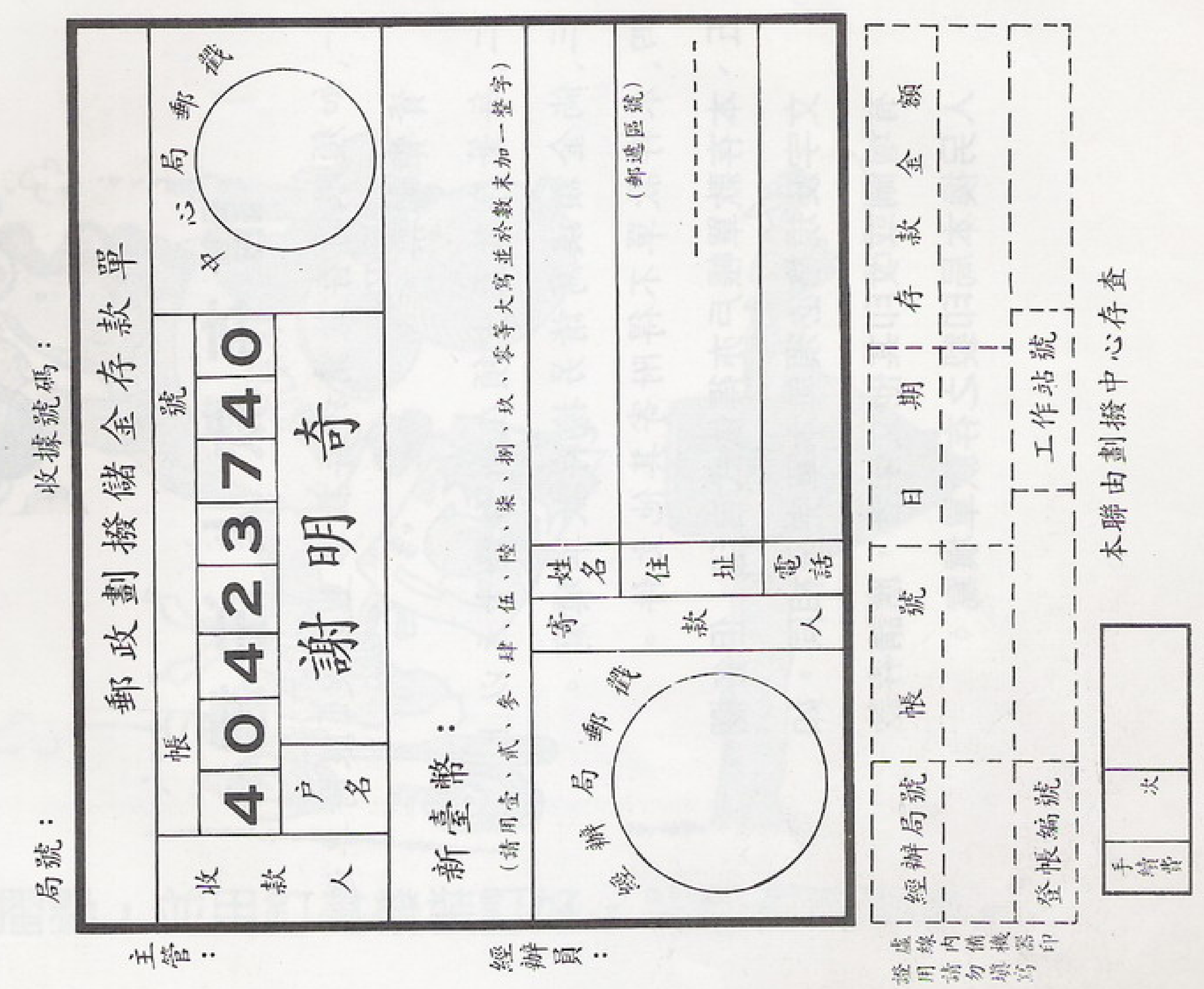
註
(1)法術能力及最大法術記憶最好不要改太多，以免升級後，數值反而變小。
(2)二十五張解謎地圖不要修改，以免喪失太多的樂趣。
(3)十四項法術次數由戰鬥法術第一項複製術起，依序排列，至冒險法術第七項增控術止。
(4)戰鬥中先從可施法或數目太多的先下手。筆者有一次攻城，敵人有農民4982位，把我的100位槍兵一次解決，嚇我一跳。



第 14～17 期要目



續後頁



請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

郵政劃撥儲金存款單

收款帳號 40423740
戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話 （郵遞區號）

經辦局收款戳

局號： 收據號碼：

主管： 經辦員：

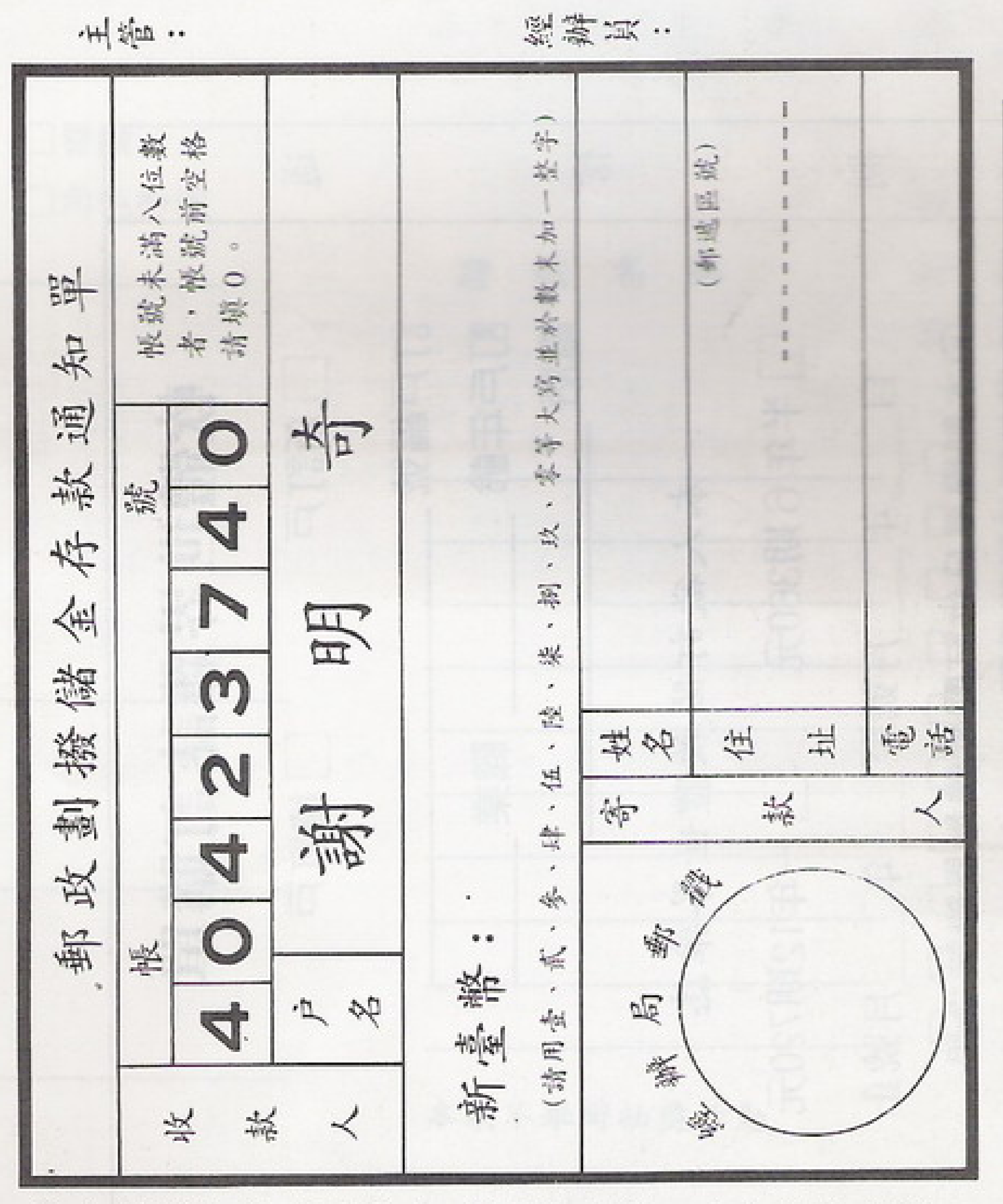
經辦局號 帳號 日期 存款金額

登帳編號 工作站號

虛線內備供機器印錄用請勿填寫

手續費 元

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款帳號 40423740 帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
戶名 謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名 住址 電話 （郵遞區號）

經辦局收款戳

主管： 經辦員：

手續費 元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號＿＿＿＿

訂戶年齡＿＿＿＿　職業＿＿＿＿

電話＿＿＿＿

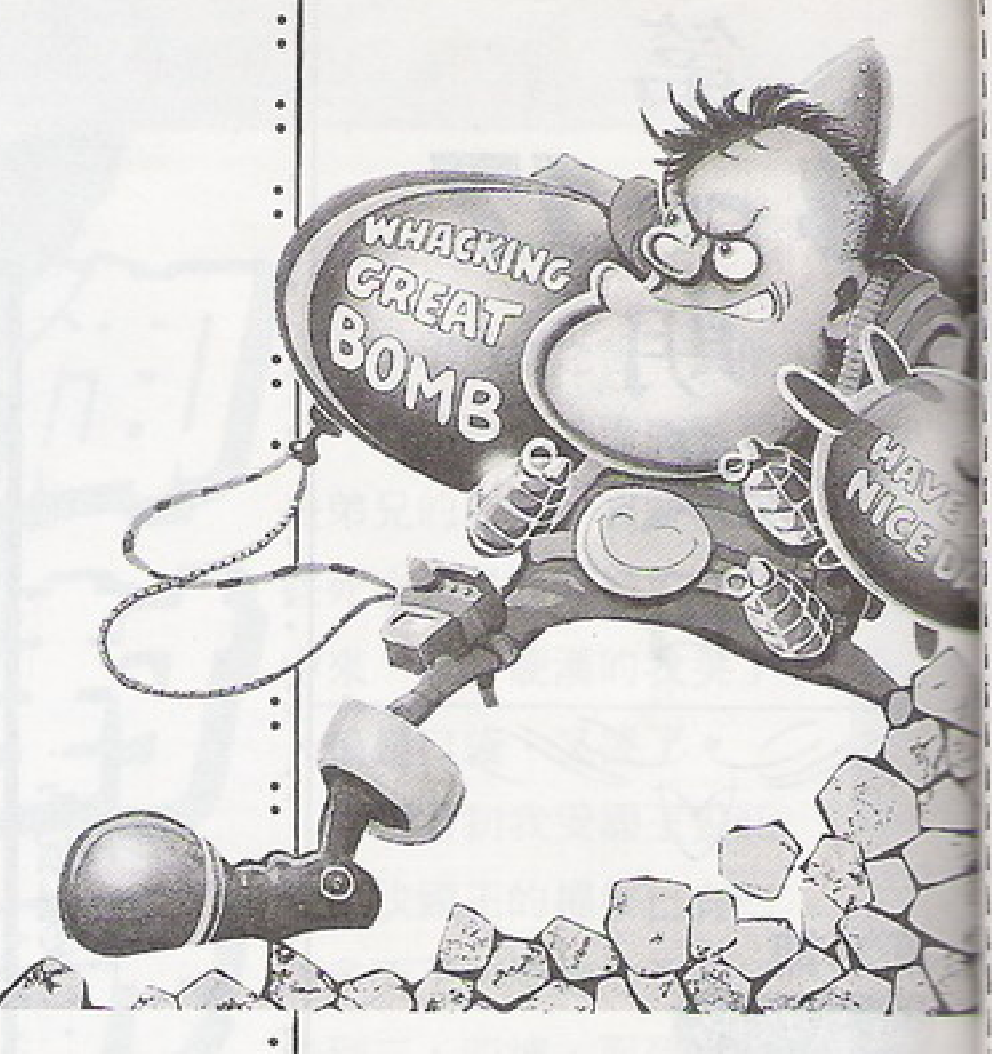
□半年6期360元　□一年12期720元

自＿年＿月號至＿年＿月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

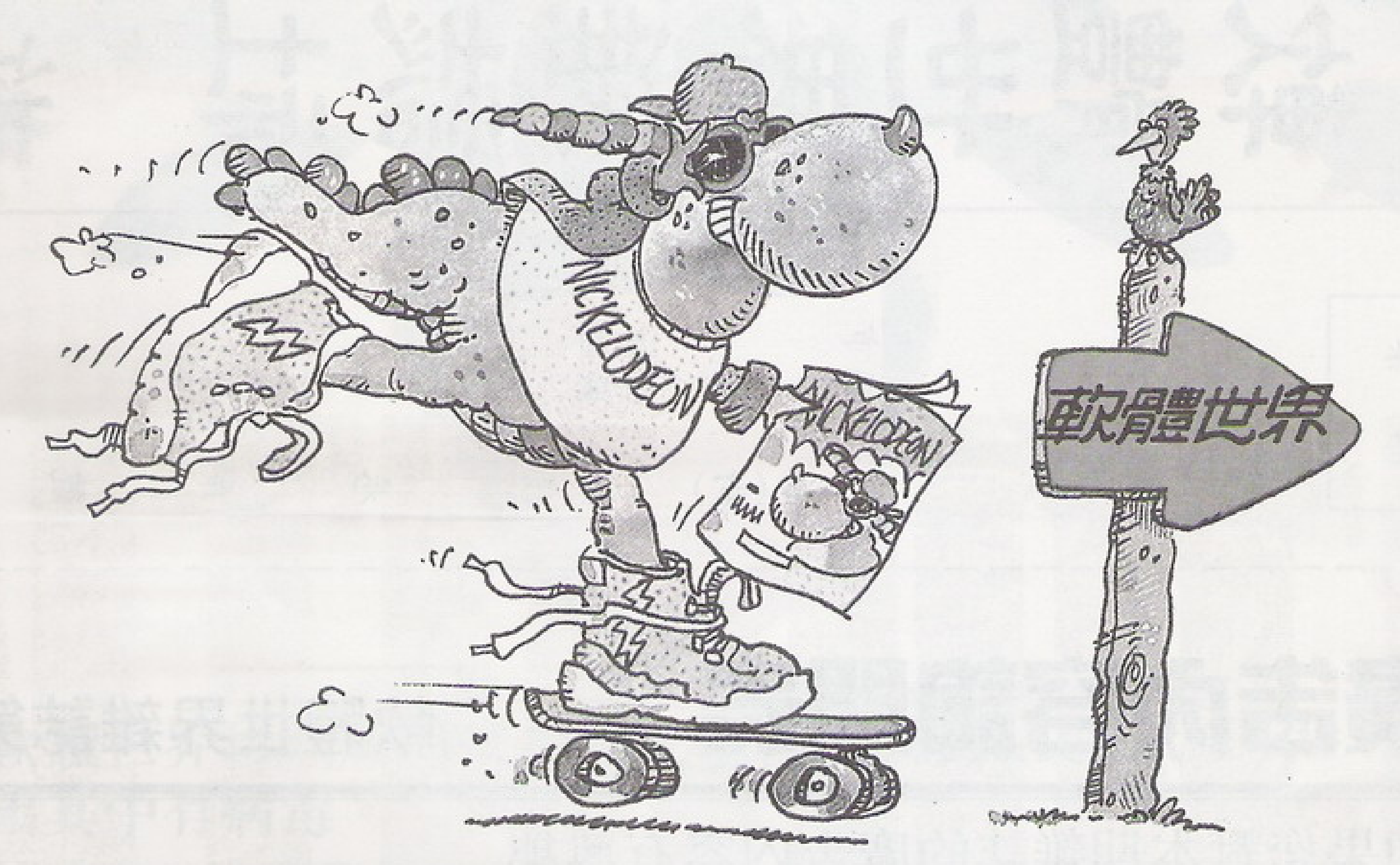
⊙國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。**否則應請換單另填。**



完

讀者意見調查表



★請依摺線摺疊，並用釘書機裝訂好，貼足郵票寄回。

一、喜歡玩那些類型遊戲？

□動作　□戰鬥　□立體文字冒險　□冒險
□戰略　□模擬　□動作角色扮演　□角色扮演
□運動　□智育　□其他：＿＿＿＿＿＿＿＿

二、編輯意見

1.希望刊出那些的遊戲的攻略？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

2.希望刊出那些的遊戲的修改篇？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

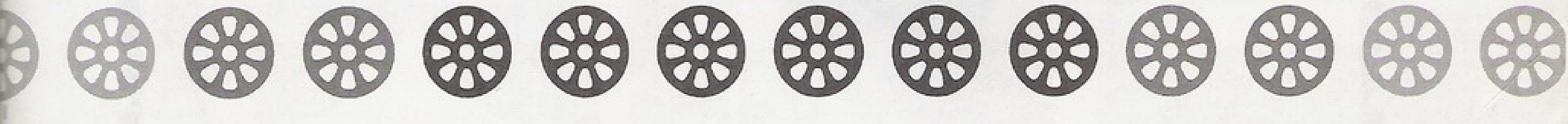
3.希望刊出那些的遊戲的小技巧？

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

三、遊戲意見（最近一個月所買的遊戲）

遊戲名稱	很好玩	好玩	沒意見	不好玩	很不好玩
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□
	□	□	□	□	□

本期不舉辦抽獎活動





高雄郵政28—34號信箱

智冠科技

軟體世界雜誌社 收

□□□□□

正 貼 郵 票

縣市 市鄉區鎮 路(街) 段 巷 弄 號 樓

廣告內容詢問表

軟體世界雜誌第　期

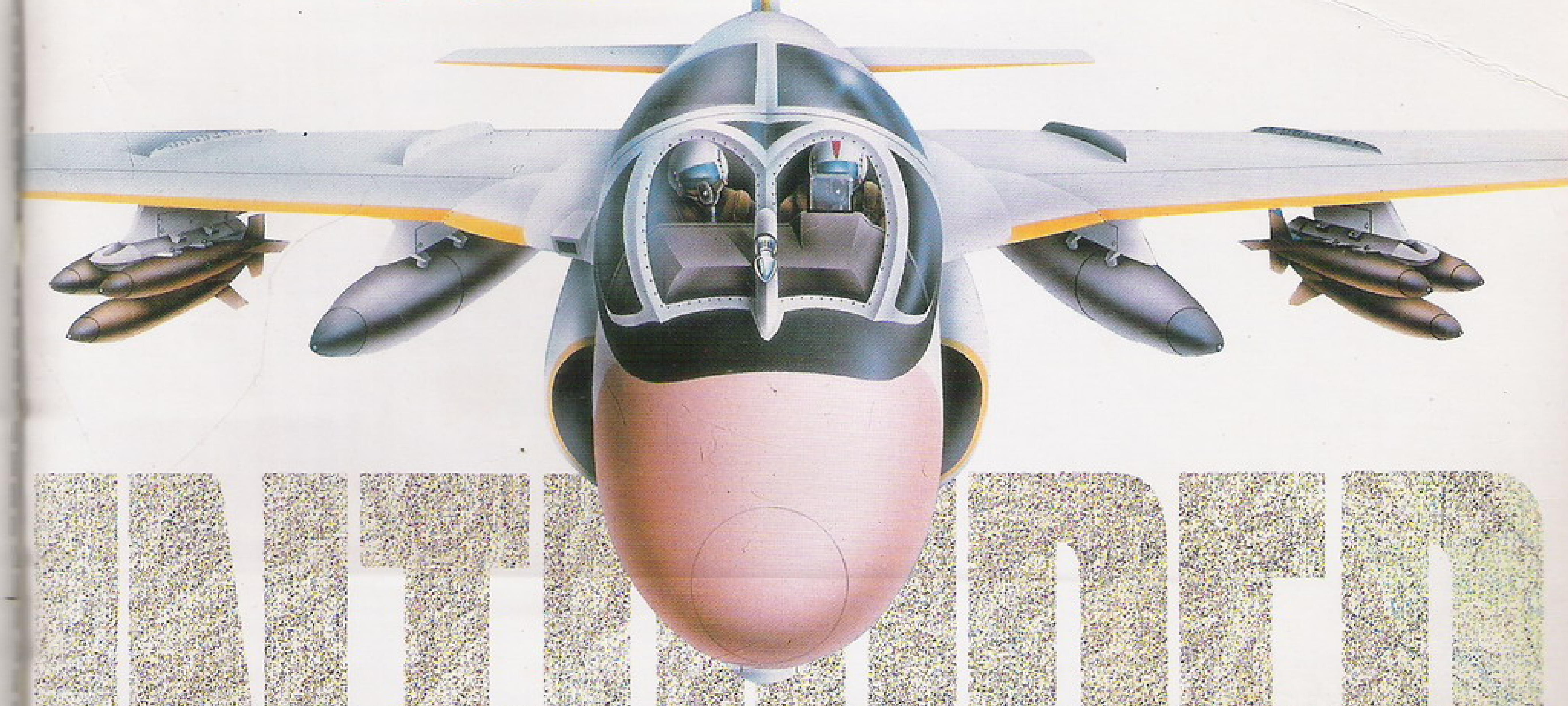
如果您對本期雜誌的廣告內容有興趣
請詳填本詢問表，我們將儘速爲您轉達相關之人員

姓名：＿＿＿＿＿＿　公司名稱：＿＿＿＿＿＿
連絡住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
電話：＿＿＿＿＿＿　FAX：＿＿＿＿＿＿
廣告頁碼：第＿＿＿頁　產品名稱：＿＿＿＿＿＿
服務項目：□索取型錄□派員解說 □詢價□其他

四、我有話要說

請沿此線裁開!!

軟體世界公告



事由： 軟體世界珍藏版95號A-6入侵者，以TRACER PRO V1.0查出其中有病毒。

過程： 使用TRACER PRO V1.0(商業版)長駐於記憶體中後，執行珍95號中install．com程式，出現以下訊息
Warning
Tracer caught Virus-13224 BOMB
Found in a:/ INSTALL．COM

處理過程：
INSTALL．COM程式係珍95號用來載入硬碟的程式，程式長度13578 BYTE，經本公司技術部門再次查證，其中並沒有感染任何病毒TRACER PRO V1.0所查出的病毒，完全是由於TRACER取碼不當，造成誤判有病毒存在的現象。

聲明： 本公司(智冠科技有限公司)所代理之國外休閒軟體，在國內出版前，皆送經美國、英國、法國原廠嚴格審驗、測試，在確保程式不含任何病毒之後，才獲准上市銷售。
最近，TRACER PRO V1.0誤判本公司產品珍藏版95號A-6入侵者中毒，而導致消費者對本公司產品的質疑，特此向TRACER作者提出嚴重抗議，並希望TRACER作者能主動更新其程式，以免消費者受其誤導。
在TRACER未更正此一錯誤前，請大家安心使用。

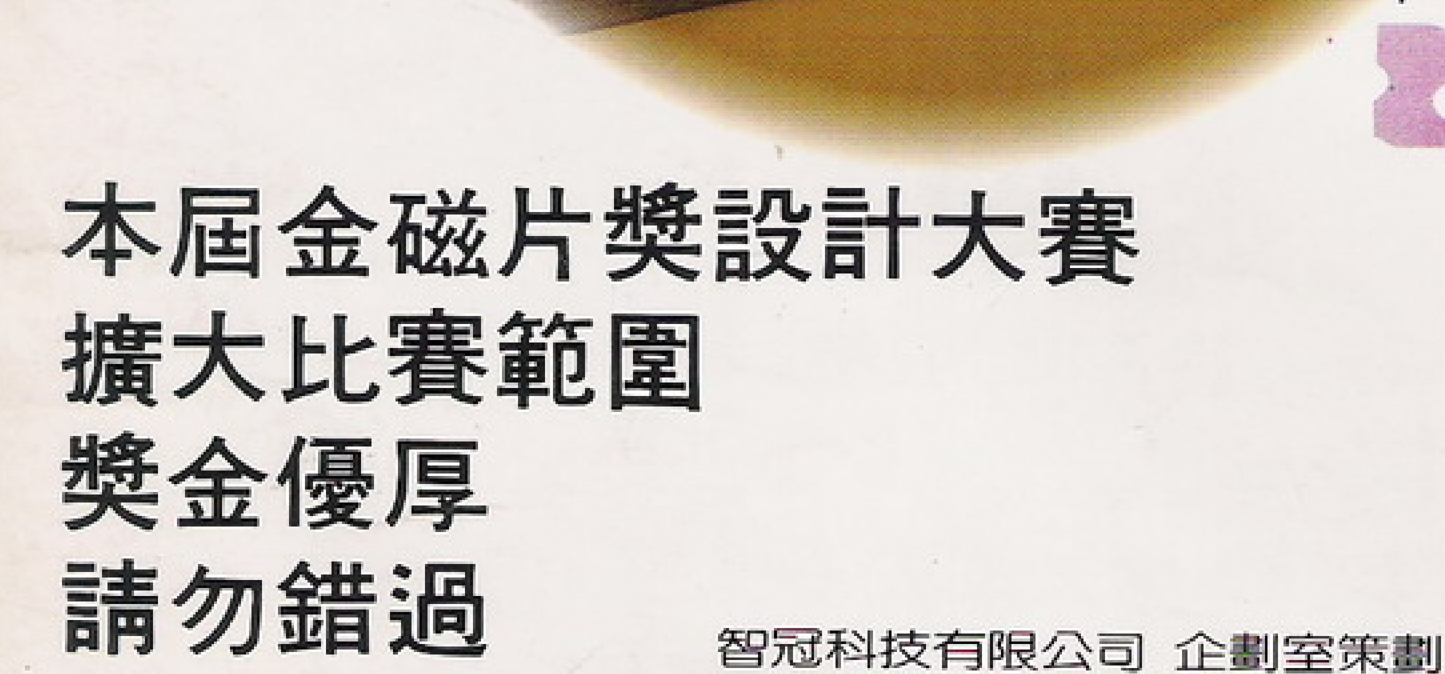
敬請密切注意

SOFTWORLD

第二屆金磁片獎
全國休閒軟體設計大賽
即將隆重登場

去年，我們本著
取之於社會，用之於社會的精神
創辦了第一屆金磁片獎設計大賽
當時受到各界的肯定與支持
而成為資訊界一大盛事。
今年，我們同樣本著
回饋社會的精神
擴大了比賽範圍及參賽資格
有智育動作、戰略模擬
、角色冒險三大項目
台灣、大陸、港澳居民
以及旅外華僑皆可參加
另外更增設了金磁片中華文化獎
企圖讓中華文化在電腦上紮根
期待您的共襄盛舉
讓中國人
有真正屬於中國人的驕傲

PC GAME



本屆金磁片獎設計大賽
擴大比賽範圍
獎金優厚
請勿錯過

智冠科技有限公司 企劃室策劃



軟體世界雜誌社 高雄郵政28－34號

SOFTWORLD